DEV E3 ÖZEL POSTERİ: ASSASSIN'S CREED UNITY VE THE WITCHER 3

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2014/07 · 7.90₺ (KDV Dahil) · Sayı: 81 · ISSN: 1307-8933

WILDSTAR

YAZIN YAPILACAKLAR LİSTESİNİN 1 NUMARASI

PARİS YANARKEN YENİ KAHRAMANINIZLA TANIŞACAKSINIZ!

ASSASSIN'S CREED UNITY

DOSYA

2014 BİLİMKURGU FİLMLERİ

40 SAYFA

E3 ÖZEL!

BATMAN ARKHAM KNIGHT · MORTAL KOMBAT X · UNCHARTED 4 · LITTLE BIG PLANET 3
WITCHER III · MASS EFFECT 4 · FAR CRY 4 · THE EVIL WITHIN · BATTLEFIELD HARDLINE
DESTINY · CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE · RAINBOW 6 SIEGE

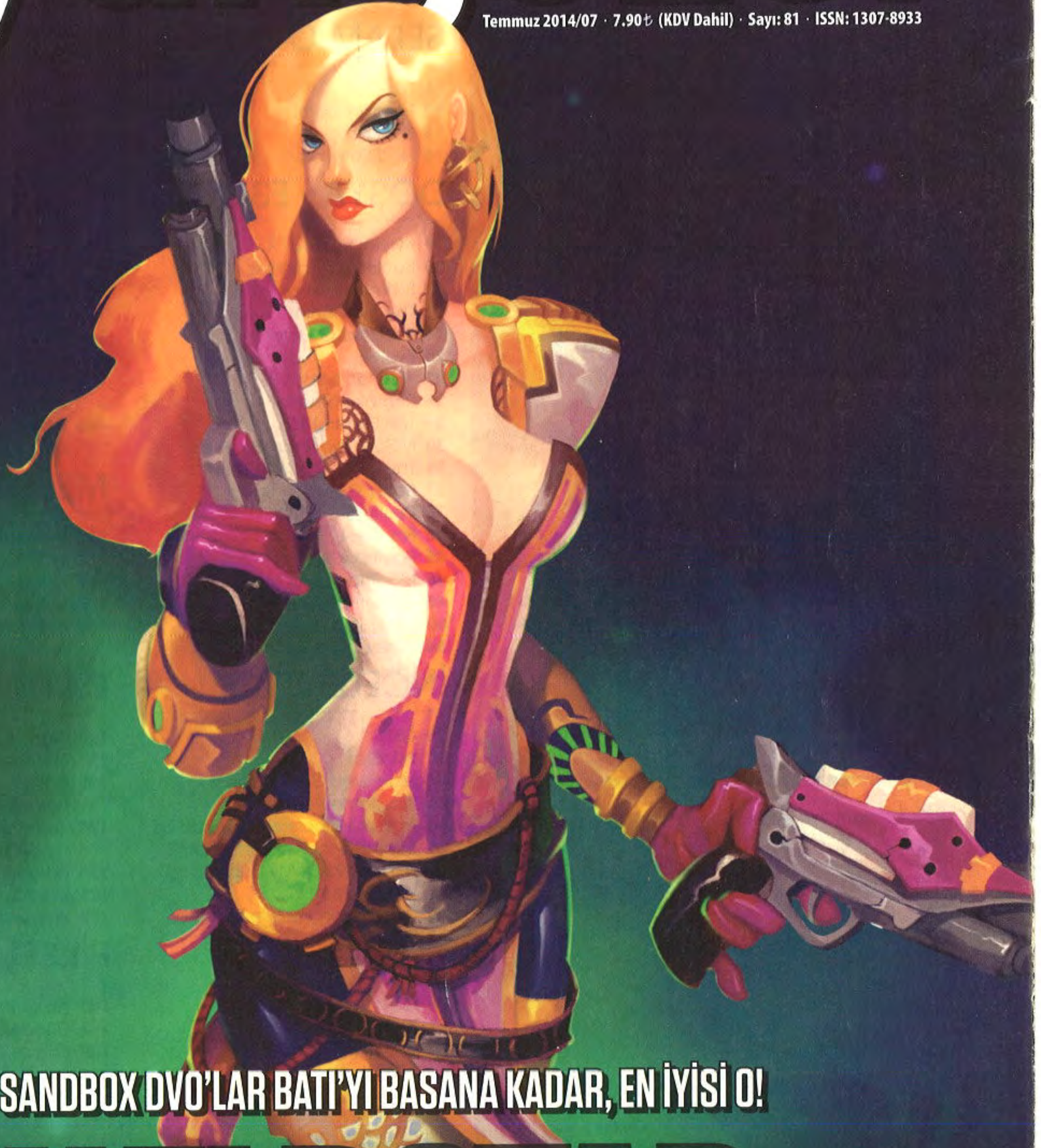


DEV E3 ÖZEL POSTERİ: ASSASSIN'S CREED UNITY VE THE WITCHER 3

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2014/07 · 7.90₺ (KDV Dahil) · Sayı: 81 · ISSN: 1307-8933



SANDBOX DVO'LAR BATI'YI BASANA KADAR, EN İYİSİ O!

WILDSTAR

BATMAN ARKHAM KNIGHT · MORTAL KOMBAT X · UNCHARTED 4 · LITTLE BIG PLANET 3
WITCHER III · MASS EFFECT 4 · FAR CRY 4 · THE EVIL WITHIN · BATTLEFIELD HARDLINE
DESTINY · CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE · RAINBOW 6: SIEGE

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

DOSYA - E3 2014

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

50 Assassin's Creed: Unity

Tam "İeeeeh yeter artık aynı aynı" diyorduk, Ubisoft cevabı pastayla verdi resmen. Üstelik dörderli oyuncu grupların halinde.



78 MARIO KART 8

Ömer'in kendisini farklı araçlar ve bebek prensesler arasında kaybettiği dünyaya hoş geldiniz.



80 AMONG THE SLEEP

Bidi bidi ayaklarıyla yürüyen, arada düşüp kalkan bir bebek olmanın tarifsiz gerilimine bekleriz efendim.



64 MURDERED: SOUL SUSPECT

Ölü bir polisin canlıya değil de yine ölülere hayrı dokunuyor. Öbür taraf bildiğimizden farklıymış biraz.

ER'DE BU AY

TEMMUZ 2014



16 **E3 2014 ÖZEL DOSYASI**
Oynadıklarımız, izlediklerimiz, balkondan sarkarken dedikodusunu duyduklarımız... Hepsi burada başlıyor.



106 **GELECEKLE HESAPLAŞMAMIZ BİTMEDİ**
Yaz geldi diye bilimkurgunun uykuya yatacağını mı sandınız? PEH! Ne filmler var ufukta...



142 **SON JETON: WORLD CUP 98**
PES mi FIFA mı boşverin, bu eski dosta açın siz. Dünya Kupası da var zaten, mis.



60 **WildStar**
Berkan zaten bir deri bir kemikti. Artık tümüyle yok olacak. Kaldıramıyoruz bilgisayardan, WildStar ve o, bir oldular artık.

HOŞ GELDİNİZ...

Biraz da biz hoş geldik.

Bizim ofisin normal bir evdekinden daha fazla giriş kapısı olduğundan mıdır nedir, trafiği çok yoğun. Gelip gideni çok oluyor diyeceğim ama doğrusu, geleni çok ve ne mutlu bize ki gideni az oluyor; içerisi giderek kalabalıklaşıyor. Ama artık öğle yemeklerini iki vardiyaya bölmeyi falan düşünmeye başladığımıza göre bir dursak fena olmayacak.



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Bu ay da aramıza yeni grafikerimiz Gizem, her türlü cefamızı çekmeye gönüllü stajyerimiz Emre ve henüz hiç ofise gelmemiş olsa da bebeğimiz Pınar katıldı! Dostumuz Sinan, her zaman baba adamdı ama artık adıyla, sanıyla baba oldu. Onu ve eşini tebrik ediyoruz, Pınar'a da şahane bir hayat diliyoruz.

Bu ay Oyungezer, yeni dönem standartlarına göre biraz geç çıkıyor piyasaya. Çünkü üstümüzden tonajı yüksek bir E3 geçti. Detayları, belki de duymak istediğinizden bile fazlasıyla (sayfa sayısı 40 yaptı) birazdan göreceksiniz zaten ama ufak spoiler vereyim. Konuşulanın aksine son derece dolu, renkli, heyecanlı bir E3 vardı bu yıl. Ertelemeler ve çok beklendiği halde fuara uğramayanlar yine oldu tabii ki ama yeni IP'ler ve her birini oynamamız için elinden geleni yapan yapımcılar sayesinde önümüzdeki ayların (ve biraz da gelecek yılın) oyun sahnesini gördük. Ve gördüklerimizi çok sevdik.



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

Sakince Gel İçeri, Kendine Bir Yer Bul



Ayın Postacısı

Eser Güven

Geçen ayki itelemeyi gördüğünde, çok sevdiği "O" romanındaki Pennywise ile çok kolay empati kurmuştu kendisi. Ve hedefinde artık kimin olduğunu biliyordu. Hem korkutacak, hem titretecekti. Ama önce efendi gibi okurlardan gelen postaları cevaplamaya koyuldu, dökülecek kan azıcık daha bekleyebilirdi ne de olsa.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

OO ELEŞTİRİ, ALIRIM BİR DAL

>> Merhaba Eser abi. Keyfin yerinde mi bu aralar :) Bazen Oyungezer İstanbul yerine Ankara'da olsaydı nasıl olurdu diye düşünmeden edemiyorum. Sana bir iki güzel soru hazırladım. Biz konuşalım, okurlar okusun.

Bazen Metacritic'de gelen güncellemelerden sonra bug'ların düzeltildiği oyunların notlarına bakıyorum ama ilk çıktıkları zamankine kıyasla pek bir değişim göremiyorum. Yanılıyor muyum yoksa oyuncular olarak oyunlara ve yapımcılara telafi şansı tanımıyor muyuz?

Korku oyunlarıyla (özellikle son çıkanlarıyla) ilgili birkaç soru ve eleştirim olacak. Terk edilmiş bir yerde gezinirken sağdan soldan not toplayarak olan biteni öğrenmemiz şart mı? Korku oyunu sayılmaz, ama Half-Life'da not mu topluyorduk? Bilinmezlik, yazılı hiçbir şeyin olmaması oyunu daha korkutucu yapmaz mı?

Anlam veremediğim bir diğer olay da oyuncuyu çaresizlikle korkutmak adına oyuncunun savunmasız bırakılması. Dürüstçe cevap verin. Tekinsiz olayların döndüğünü bildiğiniz bir yere elinizde kendinizi savunacak hiçbir şeyiniz olmadan gider misiniz? Aptal olmanız lazım. Hiç gerçekçi değil. Yapımcıların çoğu bu ayarı doğru dürüst tutturamıyor. Ya Rambo'sun ya da dımdızlak gidiyorsun. Şöyle olabilir: Elimizde silah olsun ama korkudan (nefes alıp verirken iyi) kontrol titrediği için doğru düzgün kullanamayalım. Olmadı 3-5 mermi verin önümüze çıkan herkesi öldüremeyelim.

Tahmin etmişsinizdir, Outlast dediklerimi ve dahasını yaptı. Arkandan herif koşuyor ama suratına kapı kapatınca kapıyı açmaktan aciz olabiliyor. Yapay zekâ adına kayda değer bir şey yok. Fizik motoru da yok. Outlast'ı sevemedim ben. Sinan abi de oynarken korkmadı zaten.

Şimdilik bu kadar. Kendine iyi bak :)
Alp Pektaş

Benim keyfimin yerinde olmadığı gün mü var Alp :) Bazen ben de düşünüyorum Ankara'da olsaydı nasıl olurdu diye, sonra gözümün önüne Serpil'in yazıları istemek için SWAT ekibiyle birlikte evimi basması falan geliyor da hemen silkelenip uzaklaştırıyorum o düşünceleri. İyi böyle iyi, akla karpuz kabuğu sokma. *(Önemli not: Eser'in aklına karpuz kabuğu düştüğünde yaz gelmiş demektir –Serp.)*

Aman yav sorduğun soruya bak, kim uğraşacak oyunun notlarını falan düzeltmekle. Oyuncuları gözünde fazla büyütüyorsun herhalde, iş olumsuz eleştiriye gelince mangalda kül bırakmıyoruz, sonrası da pek umurumuzda olmuyor. Aslında aynı mantıkla dergideki notları da güncellemek lazım değil mi? Hmmm, kafada bir ampul yandı ama üfleyelim de sönsün.

Korku dediğin şey herkes için aynı değil ki. Kimi bilinmezliği daha ürkütücü bulur, kimi arkasından böööğ diye fırlayan bir yaratığı, kimi kork-



> SİNAN'IN OUTLAST OYNARKEN KORKMADIĞI GÖRÜNTÜLER VİDEO HİLESİDİR, USTACA DÜZENLENEREK SİZ SEVGİLİ HALKIMIZA SUNULMUŞTUR.

Test

NE KADAR HAVALISINIZ?

Testi yazan bensem havalı olma ölçütünüz çok basit: Bilgisayar oyunlarıyla tanışmanız hangi bilgisayar aracılığıyla oldu, ona bakarım ben.

Alttaki resimlere bir bakın bakalım. Ne kadar çabuk "aha işte bu" derseniz "coolness" özelliğinize o kadar artı puan eklerim. Eğer tüm resimler yabancı geldiyse kusura bakmayın ama elinizdeki havalılıkla idare edeceksiniz.



Atari 800XL: +90



Amiga 500: +70



Commodore 64: +80

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

tuğu şeyin ne olduğunu görememeyi, kimi topladığı on binlerce ruhu bir adım sonra kaybedebilme ihtimalini korkutucu bulur mesela. Tetris'te de not toplamıyorduk ama o da korku oyunu sayılmaz bak :P

Eh, ona bakarsan tekinsiz olayların döndüğü bir yere gidince silahım olmasına rağmen elim titreyecekse ne işim var yahu orada, otururum evimde, kolamı içip dizi izlerim :) Korku oyunu denilen şeyde denge tutturmak çok zor iş.

Ha bu arada Sinan'ın Outlast oynarken korkmadığı görüntüler tamamen video hilesidir, terlediği ve yerinde hop oturup hop kalktığı anlar ustaca düzenlenerek siz sevgili halkımıza sunulmuştur. Bunu da benden duymuş olmayın.


Mektupları cevaplarken benzer bir zırh giymiştim de beklediğim gibi olmadı.

VİRGÜL ÇILGINI

>> Merhaba Oyungezer ailesi!

Öncelikle Kıbrıs'tan çok büyük hayranınızım. İnşallah hepinizin keyfi yerindedir, benim keyfim her zaman yerinde, çünkü her ay OGZ'lerin marketlere geldiğini biliyorum, her ay başı markete koşarak gidip bir OGZ dergisi kapıyorum, bu dergi yani siz benim için tam bir mutluluk kaynağısınız, yalnız bu ayki dergide poster yoktu ona üzüldüm açıkçası, şöyle büyük bir Star Wars posteri olsa fena olmazdı yani, ben şeyi düşünüyorum bana göre Türkiye'nin en iyi oyun dergisisiniz, Kıbrıs'ta niye olmayasınız? Ben bu derginin burada da tanınıp ünlenmesini istiyorum o yüzden her arkadaşıma, her tanıdığıma tavsiye ediyorum bu dergiyi, hatta babama bile zorla okuttuğum olmuştu, benim isteğim OGZ'nin de burada Kıbrıs'ta ünlenmesi bilinmesi ve tanınması. Ama sayemde bunların hepsi olacak hiç merak etmeyin :) Hepinizi çok seviyorum, Sinan abinin çektiği Let's Play serileri OGZ'nin olmazsa olmazı beni dergiye daha da bir bağlıyor resmen?

Can Ceylanlı

Valla Can virgüllerine dokunmaya, noktalarla değiştirmeye kıyamadım. Sanki birini silsem diğeri ağlayacak, hepsini silsem bana küsecekmişsin gibi hissettim. Sen her ay başı markete koşacaksan biz de her ay marketlere göndermeye devam edelim o zaman, boşuna koşmuş olma, terli terli su içme bir de.

Benim de isteğim derginin hem Kıbrıs'ta ünlenmesi, hem de Mozambik'te adına anıt dikilmesi. Gördüğün gibi barkod üzerinde Kıbrıs'ın ismi geçiyor ama ya Mozambik? Ben de kendimi buna adıyorum şu dakikadan itibaren, hadi bakalım hangimiz daha önce başaracağız :) Sayende Kıbrıs'ın en kral dergisi olacağız gibi bir his var içimde, hiç merak etmiyorum o yüzden.



Let's Play seni dergiye daha da bir bağlıyor? Ben bu soruyu tam anlamıyor? Ama yine de cevabını veriyor?

YİNE BİR GÜN KAFAM ÇOK KARIŞIK

>> Herkese MERHABALAR, iyi günler dilerim sizlere ben ve benim gibi kafası karışmış olan oyuncu arkadaşlarım adına bir soru yöneltmek istiyorum... Ben Bioshock Infinite oyununu oynadım 4 gün önce ve DLC'sini (Burial at Sea 1) bitirdim. Kafama takılan soru şu (spoiler avcısı kırt kırt kırt) Bioshock evreniyle alakalı kısa bir bilgiye ihtiyaç duyuyorum umarım cevabını alabilirim, kafalardaki soru işaretleri kalkar ve bu yazım da dergide yayınlanır... Teşekkür eder, saygılar sunarım sizlere...

Orçun Oktay

Ooo MERHABA Orçun yaa, n'aber? Ben de sana ve kafası karışmış tüm oyuncu arkadaşlara iyi günler dilerim, sevgiyle kucaklarım hepinizi.

Ben daha oynamamıştım BioShock Infinite'i, o yüzden sorduğun sorularla çok güzel spoiler yemiş oldum :(Artık oynanmaz da resmen oyun, en can alıcı üç yerini söylemişsin bir de resmen. Bence bu mektubunu zincir mektup haline getirelim, herkes on farklı kişiye göndersin. Böylece herkes öğrenmiş olsun BioShock'u, kafalarda daha da çok soru işareti oluşturalım. Hatta "bu mektubu paylaşana Facebook 50 kuruş veriyormuş" dersek hızlıca yayılmasını sağlayabiliriz. Tamam, tuttum ben bu fikri.



Videolarda Bu Ay



>> Kim sabredecek şimdi neredeyse koca bir sene? Game of Thrones'a çok da uzak kalmamak lazım.
youtu.be/oc0r5XZB7PU



>> Nostalji fırtınasına hazır mısınız? Grim Fandango'yu şöyle güzelce bir hatırlasak mı?
youtu.be/JNhE7zxJymE



>> İzlediyseniz bir daha izleyin, bir daha dinleyin. Her seferinde Boyz II Men geldiğinde kahkahalara boğuluyor, Type O Negative ile hüzünleniyoruz.
youtu.be/jus7S5vBJyU

KISACA 0.0.

>> Selam ahali ve Eser bey nasılsınız? İnanır mısınız birkaç bir şey söyleyeceğim.

1. Superpower 2 diye bir oyun vardı hatırlar mısınız? Dünya haritasında bir ülke seçip onu yönetiyorduk. Politik ekonomik ve askeri pencereler vardı. Oyun resmen bug deposu gibiydi ama zamanında çok oynamıştım. Sahi niye onun benzeri oyunlar yapılmıyor?

2. Benim Sims 4 ile ilgili bir korkum var. Adamlar her oyunda önceki oyunun ek paketleri ile gelen yenilikleri kaldırıp saf hali ile piyasaya sürüp yine ek paketlerle tamamladılar. Sims 4 için durum nasıl olacak biliyor musunuz? Açıkçası ben yeni bir Seasons, Pets, Vacation gibi ek paketler görmek istemiyorum. >>



Selam! OGZ
forum, email, twitter, facebook, youtube

>> **3.** Orijinal yazılım kullanmanın önemini hepimiz biliyoruz ve du yuyoruz. Ama neden kimse ülkenin ekonomik durumunda söz etmiyor? Türkiye'nin kişi başına düşen milli geliri 10 bin dolar civarındayken AB'nin en kötüsü Çek Cumhuriyeti'ninki 20 bin dolar (yanlışım varsa düzeltin). Buna rağmen başta oyun olmak üzere tüm yazılımlar Türkiye'de daha pahalı. Böyle bir durumda nasıl orijinal kullanım gelişebilir ki?

4. Bilgisayarına Game Maker indire nin oyun yapımcısı olduğu bir sistem sizce daha mı iyi? Yoksa kötü yanları da çok mu?

5. **Abi Nintendo niye ülkemize geri dönmüyor özledik vallahi çekik gözlü dostları.**

Sevgilerimle, siz kısaca Ozan deyin.

Ozan Orfa

Selam kısaca Ozan ve ahali. Sen de keşke bana uzunca Eser beyefendi deseydin ama, hiç olmadı böyle.

Superpower, supe.... Hah bildim! Şu hani dünya haritasında bir ülke seçip onu yönetiyorduk, resmen bug deposu gibiydi. O mu? O tür oyunlar var yahu, hatta istersen Wikipedia'yı açıp "government simulation game" diye arat bakalım.

Valla burada EA'den bahsediyoruz Ozancığım, kalkıp da Sims 4'ü ilk başta Sims 3 grafikleriyle çıkarıp "grafik güncelleme" için DLC satarlarsa bile çok da şaşırmamak gerekir. Ama ben nedense bu sefer böyle bir hata yapacaklarını sanmıyorum. Sims 3 diğer Sims oyunlarına göre çook çok daha fazla ek pakete sahipti, oyun ilk haline nazaran inanılmaz değişti. Tüm bu yenilikleri, evcil hayvanları, mevsimleri falan geri almaları çok ters teper bence.

Aa aa yanlış, hemen düzelteyim :) Çek Cumhuriyeti'nin GSMH'sı daha düşük aslında ama bu ülkelerin hiçbirinde bizdeki gibi bir ekonomik dengesizlik yok tabii. Burada yolda 100 kişiyi çevirip "Abi Türkiye'de kişi başına 10 bin dolar düşüyormuş" desen en az 90'ı espri yaptığını düşünür. Bizde devlet de bu sektöre yolunacak kaz gözüyle bakıp vergileri dayadıkça dayadığı için firmalar fedakârlık yapmadıkça fiyatlar da maalesef çoğunlukla yüksek oluyor.

Ben kimse Game Maker indirip oyun yapmasın demiyorum, hobi olarak yine yapsın ama indie trenine atlayıp kolayca para kazanmak isteyenlerin sayısı da gün geçtikçe daha büyük bir hızla artıyor. Nihayetinde kötüler ayıklanıyor elbette ama yine de ben bu sistemin çok da iyi olduğunu düşünmüyorum kendi adıma.

Benim bir çekik gözlü dostum var, onu aradım az önce, abi niye dönmüyorsun ülkemize dedim. E geleyim Esercim, seni mi kırıcam dedi. Peki ya Nintendo dedim, o da döner mi dedim. Tanımıyormuş, Japonmuş onlar.



"INDIE TRENİNE ATLAYIP KOLAYCA PARA KAZANMAK İSTEYENLERİN SAYISI DA GÜN GEÇTİKÇE DAHA BÜYÜK BİR HIZLA ARTIYOR. NİHAYETİNDE KÖTÜLER AYIKLANIYOR ELBETTE."

GEL TANIŞALIM ÖNCE, BEN KISACA E-SEE

>> Merhabalar. Siz bilmezsiniz tabii ama ben ara sıra yazarım buraya. Bu sefer de sorularımı karakteri hakkında hiçbir bilgi sahibi olmadığım, sadece incelemelerinden biraz tanıdığım size sormak istedim.

Tür gözetmeksizin güzel olan her oyunu oynarım ama strateji oyunlarının yeri bende ayrıdır. "Bir tur daha, hadi şu binayı da yapayım, bari şu şehri de alayım öyle yatarım" diye diye az sabahlamadım bilgisayar başında. Belki bu türde az oyun çıktığındandır ya da çok sevdiğimden bana öyle geliyordur ancak kanımca en kaliteli türdür strateji. Total War, Civilization, Starcraft, Company of Heroes ve daha niceleri her zaman ha-

Ben yaptım!

Merhaba Eser abi, bu ayki çalışmam: "FIFA, PvZ veya başka bir oyun... Taktiğiniz hep OGZ olsun."
-Semih Etiğ

Şunun aynısını Dark Souls 2 oynarken düşmanlarla yapsan seni omzumda taşır, en büyük Semih bizim Semih diye bağıra bağıra gezerdim. Ama olsun, başlangıç olarak nefis olmuş :) E peki hani E.S.E.R. yazısı?



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

- Önerim var! - Reddedildi!

Anime bölümü çok güzel size bir öneride bulunmak için bunu yazıyorum. Animeler artık her gün popülerliğini arttırıyor bana göre bu kısım için ekstra 1 sayfa daha ayırabilirsiniz.
- Mertcan Akbulut

Evet yav, dün baktığımda daha az popülerdi animeler, bugün popülerlik almış başını gitmiş, yarın kim bilir ne olacak! Ama 1 sayfa çok, 1 paragrafta anlaşalım.



rika oyunlarla karşımıza gelmiş, bizi hiç hayal kırıklığına uğratmamışlardır (ufak tefek şeyler dışında). Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz, merakla beklediğiniz bir strateji oyunu var mı (çıkacak ve ya çıkabilecek)? Bir de Europe Universalis IV'ü hiç denemedim biraz karışık göründü bana önerir misiniz acaba?

Diğer sorum biraz daha kişisel olacak. Bu sene İngilizce kursuna gidip Mütercim-Tercümanlık bölümü için üniversiteye hazırlanmayı düşünüyorum. Sınava İngilizceden girip alan olarak da Rusça, Japonca gibi zor bir dil seçmeyi düşünüyorum. İngilizcem iyi ancak profesyonel bir eğitim almadım. Birçoğunuzun (belki de hepinizin) İngilizce bildiğini düşündüğüm için size de bir danışmak istedim. Kursa gitmeli miyim, gidersem önerebileceğiniz bir kurs var mı, üniversiteye gidersem dil için hangi şehir, hangi okul iyidir? Ben ve benim gibi düşünen arkadaşlar için cevaplarsanız sevinirim.

Son olarak umarım E3 DVD'sini hazırlamışsınızdır, yoksa bozuşuruz :)

Eyüphan Balcı

Merhaba Eyüphan, ben de ara sıra yazıyorum işte buraya. Bu sefer de karakteri hakkında hiçbir bilgi sahibi olmadığım sen için yazıyorum. İyi ki de yazıyorum :) Strateji oyun- >>

Anket



%14 Day of the Tentacle

%22 Loom

Full Throttle %64

>> @OYUNGEZER: GRIM FANDANGO'DAN SONRA İLK HANGİ LUCASARTS MACERASINI TEKRAR GÖRMEK İSTERSİN?

>> @OYUNGEZER: EVİNDE HÂLÂ ARADA BİR OYNADIĞIN ESKİ BİLGİSAYAR VEYA KONSOLLAR VAR MI?

Sega Master System II var. Alex Kidd, Shinobi... **@tsymbalar**

C64, Amiga 500 ve 1200. Ayrıca Atari 2600 ile başlayan 3 jenerasyonu, Nintendo ve Sega konsolları ve daha fazlası var elimde... **@liquoredmind**

C64'üm hâlâ çalışıyor. Ben de hâlâ oynuyorum. :) **@bardul**

>> HENÜZ OYNAMADIĞIN BİR OYUNLA İLGİLİ CAN ALICI BİR SPOILER YİYİNCE NE HİSSEDİYORSUN?

01 Oynamadıkça aynı hissi vermediği için sorun olmuyor gibi. Yani bazen... **@ilaydatamay**

02 Küçükken sürpriz yumurtaların içinden ne çıkacağını merakla beklersin ya sanki birisi yumurtanın içinden araba çıkacak demiş gibi. **@TuncerHAYDARLAR**

03 Kalbimin bir parçası kopuyor ve o parçanın bir daha asla geri gelmeyeceğini biliyorum :d **@TR_Repairman**

04 Kendimi ıslak çorap gibi hissediyorum. **@mustids**

>> @OYUNGEZER: OFİSİN AĞI SON GECE ÇÖKTÜ DİYORLAR? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Grafik programlarını en iyi çalıştıran elmaların gücü adınaaa! **@gizemsedef**



Peh! Ben bir kere beni tanıma yanı tanımam. O iMac bizim ağımızda usturuplu duracak bir kere **@pebblesinmymind**



Ya böyle dedikodular çıkarmayın, gelin ortak depolama ünitesinde buluşalım, uzlaşalım **@sarpkurkcu**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Neee, Eser Amiga'da korsan oyun kullanımını mı teşvik ediyor!! Cık, cık, cık ne ayıp!

» larını ben de severim, ama azıcık eski kafalı olduğum için eski stratejileri daha çok seviyorum hâlâ. Örneğin en çok hangi Civilization'ı seviyorsun diye sorsan vereceğim cevap Sid Meier's Civilization olur. Evet evet, 1991 tarihli olan! Yenileri sevmememin nedeni de sanırım senin sorunda gizli: "Karışık görünmeleri". Yeni özellik adı altında çok fazla mikro yönetim eklendiğinde o eski tadı alamamaya başlıyorum ben oyunlardan. Dolayısıyla merakla beklediğim bir strateji oyunu yok çünkü gitgide daha da karışık hale geleceklerini biliyorum, ama bak Colonization remake yapsalar balıklama atlarım :)

Okul konusunda bir kere düşüncen çok iyi, Matematik okumamış olsam Mütercim Tercümanlık okurdum muhtemelen. Saydığın zor diller de (özellikle de Asya dilleri) iş bakımından önünde acayip bir dünya açabilir. İngilizcen zaten iyiyse kursla takviye edip sınavı garantiye almak akıllıca olur, hele ki bunu kendine hedef olarak belirlemişken çok da riske girmeye gerek yok. Ama kursa gitmeye karar verirsen genel İngilizce değil de sınava yönelik bir kursa gitmeni öneririm. Üniversite için ise bir Hacettepe mezunu olarak vereceğim cevap çok belli :)

1TL'ye Reklâm!

"MERAKLA BEKLEDİĞİM BİR STRATEJİ OYUNU YOK, AMA COLONIZATION REMAKE YAPSALAR BALIKLAMA ATLARIM."

Seinfeld, yıllar önce izlediğim bir bölümünde Jerry Newman'ın yerine posta dağıtmaya çıkıyor ve bundan acayip zevk alıyordu. Bense hiç sevmedim bu işi... Şaka şaka, Seinfeld gibi şendim valla mektuplarınızı cevaplarken. Şimdi müsaadenizle Pennywise empatime geri döneyim. Farewell!

Tespitçi



Türkiye'de oyun yapımı konusunda yavaş da olsa ilerliyoruz ama benim canımı sıkan bir durum var. Oyun oynayan ama oyuncu olmayan insanlardan bahsetmek istiyorum. Bazıları PlayStation denince akıllarına çoğu zaman sadece PES gelir. PES dışında konsolda oyun oynamaz ve bilmezler. PlayStation kafe sahipleri de PES, FIFA ve taş çatlasın Mortal Kombat, Street Fighter dışında oyun bulundurmadıkları için bu insanlara başka oyun oynama fırsatı da vermez. Kaldı ki oynattıkları PES bile orijinal değildir. Xbox, Wii U falan zaten umurlarında değil. Bir kısmı NES'e ısrarla "ateri" der, ama Atari nedir haberleri dahi yoktur. Bilgisayarlar söz konusu olduğunda ise Counter-Strike 1.6, Call of Duty, Dota ve LoL dışında oyun bilmez ve oynamazlar. Kimileri, oynadığın oyunları saçma bulur ama Facebook'ta şeker kırıp sana davetiye yollarlar. Bazıları vardır ki bu anlattıklarımın dışında kalırlar. Çeşitli oyunlar oynarlar ve oyun haberlerini de takip ederler. Ama oyunlara para vermezler. Para verdiğin için seni küçük görürler. "Sen mal mısın? Bedavaya indirebilecekken niye para verdin?" diye sorarlar. İndirimden aldım, yapımcıların da emeği var ve para kazanmalılar diye güzelce izah edersin. Yine de "Ben oyuna para vermem" der ve korsanı savunurlar. Her ay sigaraya yüklüce para ayırırlar ama oyun dergisi aldığını söylediğinde "Dergiye o kadar para verilir mi?" deyip sana yine laf sokarlar.

Şimdi, 2014 yılının ortasına gelmişiz, bu insanları düşünüyor ve soruyorum: Türkiye'de oyunculuk nasıl gelişecek?

Alp Pektaş

2019 yılının sonuna geldiğimizde bu insanları düşünüp tekrar sor aynı soruyu, nasılsa cevabı aynı olacak :)

Gelecek Ayın Postacısı

E Umut efendi, bu iş öyle TESO'da atıp tutmaya, yok onu kesiyorum, yok bunu biçiyorum demeye benzemez. Asıl er meydanı The Selam OGZ Online'da görelim bir de maharetlerini! Hem böylece her ay Umut, Umut diye tezahürat yapan okurların da hayır dualarını almayı planlıyorum.



Hayalet Gemi

Emir Cerrahoğlu
emir@seti.com.tr

Absürt Veri Güvenliği

Hayalet Gemi'deki ilk yazımda dergiye giriş hikâyemi anlatmayı ne kadar düşünsem de dün akşam tekrar Big Fish izleyince, hikâyemin aslında ne kadar da sıkıcı olduğunu fark edip, sizi bu dertten kurtarmaya karar verdim. Onun yerine gündemime, sık sık başıma gelen absürt olaylardan birini aldım. Sonrasında zaten internetteki varlığınızı sorgulamanızı umuyorum.

Bundan yedi sene kadar önce, internet sektöründe faaliyet gösteren bir şirket kurmuştum. Bu maceram dört sene kadar sürdü. Ortağımla aldığımız bir karar sonucu farklı yollardan gitmeye karar verince, şirketin beyin ölümü gerçekleşti. En azından bu zamana kadar ben öyle sanıyordum.

> İNSANLAR BİLGİSAYARI KAPATTIKLARINDA, İNTERNETTEKİ VARLIKLARININ SONA ERDİĞİNİ SANIYORLAR, BUNA GÖRE YAŞIYORLAR. OYSA İNTERNETE BİR KERE YÜKLENEN BİR BİLGİ, DAİMA ORADA KALIYOR. BU YÜZDEN ANONİM OLMAK, HER İNTERNET KULLANICISI İÇİN ÇOK ÖNEMLİ.

Geçtiğimiz hafta ilginç bir şekilde karakoldan bir telefon aldım. Şu an ismini hatırlamadığım ama ömrümde ilk kez duyduğum bir web sitesi ile ilgili bir şikayet varmış ve muhatap olarak da beni bulmuşlar. Ülkemizde bilişim suçlarıyla ilgili absürtlükleri düşününce pek şaşırmamakla birlikte, konunun nasıl bana geldiğini ve derdimi nasıl anlatacağımı düşünmeye başladım. En olası senaryo, yıllar önce adıma kayıtlı olan IP adreslerine ait bilgilerin, hizmet alınan firma tarafından değiştirilmemesi, muhtemelen unutulması. Tabii benden sonra kullanan firma da önemsemeyince, kabak benim başıma patladı. Ben telefonda biraz detay öğrenmeye çalışsam da konuyla ilgili pek bir detayın olmadığını söyledi polis abilerimiz.

Ben hikâyenin nasıl geliştiğini az çok tahmin ediyorum. Avrupa'ya IP adresini dağıtan RIPE NCC diye bir organizasyon var. Şu an evde kullandığınız IP adreslerine kadar bütün IP adresleri oraya bağlı. Burada IP adresi kullanan firma kimse bu bilgiler ona göre düzenlenebiliyor ama bir geçerliliği yok. Yani atıyorum ben X bir firmadan sunucu kiralayıp, bu IP adreslerinin kayıtlarını istediğim gibi düzenletebiliyorum. Sonuç olarak böyle bir senaryoda, bilişim suçlarında kullanılan ileri teknikler ile (RIPE'ın internet sitesine IP adresini yazıp "enter"a basmak gibi) konu bana kadar geliyor. Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda ben muhtemelen ifade veriyor, oradaki bilgilerin eski olduğunu, muhatap firma ile nasıl iletişime geçeceklerini anlatıyor olacağım. Niyetim yanlış anlaşılmayı düzeltip, konuyu unutmak olsa da DATA'nın bir sonraki yazısında hapishane güvenlik sistemlerini anlatıyor da olabilirim, burası Türkiye.

Sonra bana soruyorlar, Türkiye'nin internet sektöründeki büyümesi lafına niye gülüyorsun diye. Türkiye bana göre bilinçsiz spor yapan, bunu yaparken de her türlü ilacı kullanan bir ülke. İnternetin gelişmesini sadece internet hızından ibaret görmek, o kadar absürt ki. Ne bu ülke internetin özgürlüğüne hazır ne de bunu kavrayabilecek bir hukuk sistemimiz var. Ülkede 3-5 tane bilişim hukukçusu var doğru düzgün işini yapan, onların da işinin büyük kısmı, dertlerini hakimlere, savcılara anlatabilmek. Böyle orantısız bir gelişim varken, hâlâ kas yaptım diye övünen bir ülkeyiz işte.

Burada aslında benim de ihmalim yok değil. Yani normal şartlarda tabii ki bunun başıma gelmemesi gerekiyor ama böyle bir ülkede yaşadığımı unutup, attığım her adımı takip etmemek ve anonimliği önemsememek benim hatam. Pek çok Avrupa ülkesinde insanlar, çok daha çağdaş yasalarla yönetilmelerine rağmen, internet kullanırken anonim olmak, kişisel bilgilerini saklamak için pek çok servis kullanıyor ve bunu bir gereklilik olarak görüyor. Biz ne yapıyoruz? Her siteye TC kimlik numaramızı, kişisel alışkanlıklarımızı hobi olarak giriyoruz. Yaşayarak öğrenmeyi seven bir toplumuz, canımız yanmadan ders almak bize göre değil.

Geçtiğimiz aylarda Twitter ve YouTube kapatıldığında pek çok internet kullanıcısı sansürü aşmak için çeşitli yollara başvurdu; DNS değiştirdi, VPN kurdu, sanal sunucu kiraladı. Herhalde sansürün en iyi yanı insanları teknolojiye yönlendirmesi, eğitmesi oldu. Ancak pek çok insan da denize düşünce yılana sarıldı. O dönem sansürden daha önemli olan şey, yeni internet yasasıydı. Artık bütün veri iletişiminizin bir kopyasının bulunacak olması, bana göre bireysel anlamda önlem alınması gereken en ciddi konu. İnsanlar buna rağmen sırf sansürü aşmak için, bilgilerini 3. şahıslarla paylaşacakları yöntemler kullanmaktan çekinmedi. Reklam gösterimi karşılığında sansürü aşmayı sağlayan pek çok uygulama, ruhunu şeytana satar gibi, internet kimliğinizi sansürü aşmak karşılığında satmanız anlamına geliyordu ve buna rağmen insanlar çatır çatır kullandı. İsmini vermek istemediğim bu uygulama o dönemde, 2 hafta gibi kısa bir sürede 2 milyon civarında mobil cihaza indirildi. Gelecekte yaşanacak olası sansür girişimlerinde de benzer davranışlar sergileyeceğimizden eminim. Sadece ücretsiz olsun diye, kişisel verilerimizi paylaşmaktan geri kalmayacağımızı biliyorum. Ha ben ne yapacağım? Şu saatten sonra internetteki varlığımı kontrol altına almak konusunda kararlıyım. Sütten dilim yandı, yoğurdu milkshake olarak yerim şu saatten sonra. Lanet olasıca federaller sizi! Evet, ufaktan Mozzie'ye bağladım.





Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Anlatmak

Ne kadar zordur bir şey anlatmak... "Anlattığın, karşındakinin anladığı kadardır" diyen Mevlana, zihnin resmini yapmanın zor olduğunu; anlatılanın mümkün olduğu kadar basit olması gerektiğini savunur. Katılmamak elde mi? Eski İskandinav Kralı Mavi Diş bile, kabileler arasındaki savaşları onlara aynı dili konuşmalarını sağlayarak, dertlerini birbirlerine anlatmalarına imkân vererek bitirmişti (hatta Bluetooth teknolojisinin adı buradan gelir). Sanatın çıkış noktası bile anlatıdır: Tiyatro, resim, heykel, sinema hep hikâyeler anlatır bize farklı şekillerde. Bu nedenle hep dinleyecek iyi bir hikâye beklerim oyunlarda ve bu nedenle oynarım. 1990'lı yıllarda oynadığım oyunların tadını yakalayamıyor olmamın sebebi sanırım bu... O yıllarda sanıyorum ki geliştiricilerin uğraşacak daha az işi, kontrol edecek daha az sorun olmasından kaynaklı olsa gerek, o kadar iyi ve çetrefilli hikâyeler yazılırdı ki etkisinden çıkamazdım.



> OYUNLARIN HİKÂYE ANLATMAK İÇİN EN İYİ İKİ ARAÇTAN BİRİ OLDUĞUNU VE BU NOKTADA ANLATIM TEKNİKLERİNİN HERHANGİ BİR SINIRI OLMADIĞINI DÜŞÜNÜYORUM.

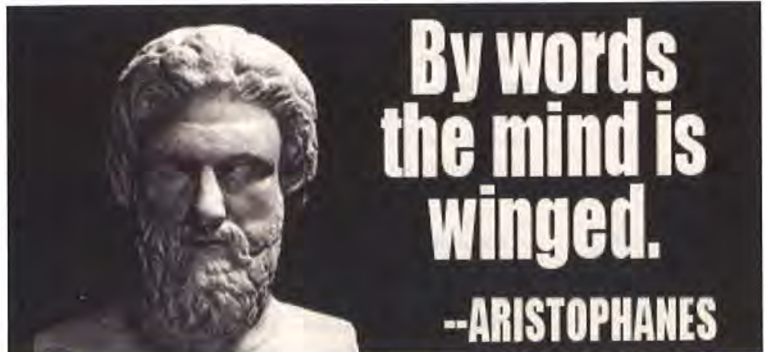
Ama benim çok daha ilgimi çeken şey bu hikâyelerin nasıl anlatıldığı. Oyunların hikâye anlatmak için en iyi iki araçtan biri olduğunu ve bu noktada anlatım tekniklerinin herhangi bir sınırı olmadığını düşünüyorum. İster istemez anlatım tekniklerine yeni yorumlar getiren ekiplere büyük saygı duyuyorum. Bu saygının en büyük sebebi yeni bir şeyler deneme cesareti. Geliştirici ekipleri sürekli iteratif çalışmaya iten büyük yayıncılar, garanti satış olarak gördükleri markaların altında, oyun mekaniklerini hiç değiştirmeden, birbirinin aynı oyunları çıkarmaya devam ediyor. Oyun mekanikleri değişecekse bile, bu değişimde öncelikli kriter mutlaka "oyunu daha geniş kitlelerle buluşturma" oluyor. Ama böyle olunca marka derinleşeceği yerde hafifliyor (buna örnek olarak Dead Space ya da Dragon Age verilebilir). Bir şekilde iyi hikâye yazımı, karakter derinliği ve o hikâyenin nasıl anlatıldığı gibi konular büyük bütçeli oyun projelerinde artık öncelikli konular değil. Yanında bundle olarak sansasyonel Hollywood oyuncuları ve çokça patlama getiren oyunlardan değil, daha çok sizi şaşırtan, düşündüren ve ters köşeye getiren yapımlardan bahsediyorum.

Dördüncü duvarı kıran Metal Gear Solid (1998) ve Eternal Darkness: Sanity's Requiem (2002) gibi oyunlar oyuncuyu ters köşeye yatırmalarının yanı sıra, farklı anlatım teknikleri deneyerek temel hikâyelerini çok daha ilginç kılmayı başarıyorlardı. Yine Quantic Dream ekibinin oyunlarında farklı kontrol metotları denemesi ve bu kontrol metotlarını anlatım tekniği olarak hikâyenin oyuncuya aktarılmasında kullanması, unutulmaz sahnelerin sadece ekranda değil aynı zamanda oyunun oynandığı yerde de yaşanmasını sağlıyordu.

GÖZ TEMBELLİĞİ

Çok çok iyi grafiklerin senaristlere iyi gelmediğini düşünüyorum. Bir zamanlar önceden render'lanmış arka planlar üzerine tıkladığınızda "ahşap masanın kaç yıllık olduğunu hayal edemiyorum. Odada keskin bir küf kokusu var" yazısı çıkınca o küf kokusunu aldığımı çok iyi hatırlarım. İyi çizilmiş görseller ve yetenekli kalemlerden çıkmış metinler bence en teknolojik sanal gerçeklik makinesi olan hayal gücünü çalıştırmayı başarmıştır her zaman. Ve eğer tıpkı edebiyatta olduğu gibi bir anlatım tekniği sizin bir şeyleri zihninizde canlandırmanızı sağlıyorsa, unutulmaz bir deneyim yaşayacağınız kesindir. Grafikler anlıktır ama hayal gücü kalıcıdır.

Bu ayın en büyük tartışmalarından biri büyük oyun firmalarının artık onlara yeni konseptler yaratacak oyun tasarımcılarına ihtiyaçları olmaması üzerineydi (tartışmanın nerede, nasıl tetiklendiği bende kalsın). En bilinen markaların devam oyunlarını çıkarmak üzere sözleşmeli geliştirici çalıştırmak, zamanı gelince de onları işten çıkarmak artık büyük firmaların alışılagelmiş rutini olduğundan bahsedildi. Yayıncıların musluk açıp kapar gibi stüdyo kurup kapamaları da bu rutinin diğer bir göstergesi olsa gerek. Tüm bu tartışmaları da göz önüne alırsam, eski tip (old-school) Warren Spector, Will Wright, Don Daglow, David Jaffe, Shigeru Miyamoto, Brian Fargo, Shinji Mikami, Kim Swift, Jane Jensen, Amy Henning ve Hideo Kojima gibi oyun tasarımcılarının fikirlerini alıp ileriye taşıyacak firmaların azalıyor olması, bizi şaşırtacak yeni oyun tiplerini ve anlatım tekniklerini daha az göreceğiz anlamına geliyor bence... Belki de bir Rönesans gereklidir, kim bilir?





Had Safhada

Sinan Akkol
Sinan@oyungezer.com.tr

Asıl Zenginlik

Geçtiğimiz ay baba oldum. Adı Pınar :) Takdir edersiniz ki yeni doğan, hem de bundan böyle tamamen bize emanet olan bir insanın "pıt" diye hayatımıza girmesi bana birçok duyguyu aynı anda yaşatmaya başladı.

Son birkaç yıla kadar çocuk sahibi olmak fikri bana Alpha Centauri kadar uzak geliyordu. Çocuk mu? O ney la? Ne işe yarar ki? Bir çocukla nasıl konuşulacağını, nasıl iletişim kurulacağını bile bilemezdim. Ne küçük bir kardeşim var, ne de yakın bir akrabamızın küçük bir çocuğuyla haşır neşir oldum. Hep derdim ki "beni bir çocukla bir odaya kapatın, ertesi gün sıkıntıdan ölmüş cesedimi çıkartırsınız dışarı".

Çocuklarla aramda hep uygun bir mesafe oldu bu yüzden.

> "ARTIK AKLIMIN BİR KISMI HER AN ONA BAĞLI. İHTİYAÇLARI, BÜYÜDÜKÇE OLUŞACAK SORUNLARI VS. İLE UĞRAŞACAK O KISIM."

Ama son iki yılda bir şeyler değişti. Yakın bir akrabamızın oğlu oldu ve ona bakma görevi de sık sık bana ve eşime düşmeye başladı. Daha bir iki aylıkken yerinde duramayan, emekleyemediği zamanlarda bile ayaklarıyla bisiklet hareketi yapan bu afacan şey, etrafta koşturmaya başlayana kadar aklımızı çelmeye başladı. Bebeklikten 1 yaşına kadar bir çocuğa nasıl bakılacağını resmen "demo" ettik üstünde :) Alt nasıl değiştirilir, neden ağlar, ağlayınca ne yapılır, nasıl yıkanır, ne zaman uyutulur, yaramazlık yapınca nasıl davranılır, evde nerelere elini sokup, ağzına tıkıp kendini öldürebilir... Hepsini öğrendik. Çocukla ilgili fobimizi üstümüzden attıktan sonra, bir şey fark ettik: O evimizden gittiği zaman bir boşluk oluşuyordu. Adlandıramadığımız bir boşluk.

Bizim gibi yetişmiş, hatta birebir aynı arka plandan gelen on binlerce genç çift olduğuna eminim Türkiye'de. Zaman geçtikçe de yenileri ekleniyor bu kitleye. Rahatları yerinde. Kazançlarını ve daha önemlisi zamanlarını sadece kendilerine harcamak hoşlarına gidiyor. Çocuk sahibi olmak çok uzak, belki korkutucu ve gereksiz geliyor onlara (belki de size).

Ama şu da bir gerçek: Yaş ilerledikçe insanın hayatına anlam katma arayışı derinleşiyor. Bir yaşa kadar "ooh tüm hayatım boyunca bunu yapabilirim" dediğiniz şeyler tın tın, boş gelmeye başlıyor. Ve hayatın anlamını bulmak için, hayata bir anlam yüklemek gerektiğini anlıyorsunuz er ya da geç. Bize hayat veren bu dünyaya, bize daha iyi şeyler katacak bir birey yetiştirmenin yapabileceğimiz en anlamlı şeylerden biri olduğunu fark ediyorsunuz.

Ne değişiyor hayatınızda? Uyku düzeniniz biraz yamuluyor haliyle. O ne zaman uyanırsa, siz de uyanmak zorundasınız... Ama alışıyorsunuz (bunu, uykusunu çok seven biri olarak söylüyorum :) Sonra, masraflar... Amaan, masrafların altından bir şekilde kalkılıyor, merak etmeyin.

Ama esas sıkıntı sorumluluk. Kucağımda taşırken bile "ya bir yerini acıtırsam?" düşüncesi geliyor aklıma. Hastalandığı veya anormal derecede ağladığı zaman ne yapacağımı düşünüyorum şimdiden. İyi bir okulda okutup okutamayacağımı, benimkinden daha iyi bir hayat verip veremeyeceğimi... Takıntılı bir adam için bir çocuğun sorumluluğu ne kadar da boğucu olabilir değil mi? Artık aklımın bir kısmı her an ona bağlı, ihtiyaçları, büyüdükçe oluşacak sorunları vs. ile uğraşacak o kısım.

Ancak, ne uykusuzluk, ne de sorumluluğunun çokluğu gözümü korkutuyor. Hep derlerdi "Allah kolaylığını verir" diye. Gerçekten öyle olduğunu görüyoruz. Ha, zorlukları yok mu, elbette var. Bazen ben ve eşim yorgunluktan bir köşeye çökebiliyoruz (ki daha yolun başındayız). Ama tüm bunlara hazır olmasak, bu topa girmezdik zaten. Hayatımızda ciddi bir anlam eksikliği yoktu, kendini sadece işi veya maddi varlığı üstünden tanımlayan insanlar değiliz, hayatımızla yapmaya çalıştığımız çok farklı güzel şeyler var ikimizin de. Ancak Pınar bambaşka bir boyut kattı hayatımıza. Zenginleştirdi. Evet, tam olarak doğru kelime bu herhalde: Zenginleşti hayatımız Pınar'ın gelişiyle. Boş anlarımın, boşa geçirdiğim zamanların dertlisiyimdir, bilirsiniz. Artık öyle bir zamanım olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim :)

Peki şikayetçi miyim? Asla.




OYUNGEZER ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
2. SAYISI ÇIKTI!
HERKESE 7,5 TL DEĞERİNDE 600 RP HEDİYE
LEAGUE OF LEGENDS
OYUNGEZER ÖZEL
DEV POSTER + KURULUM DVD'Sİ
30 YENİ ŞAMPİYON İÇİN USTA REHBERLERİ
ESPOR
OYUNGEZER ÖZEL
LEAGUE OF LEGENDS
www.oyungezer.com.tr/lol

OGZ ÖZEL

E3 2014



HER YOLCULUĞUN BİR HİKÂYESİ VAR. AMA BİR DE ÇIKTIĞINIZ YOLUN UCUNDA SİZİ UÇUK KAÇIK DÜNYALARDA GEZDİRMEK İÇİN BEKLEYEN OYUNLAR OLUNCA, YOL BİTSE DE HİKÂYESİ BİTMİYOR.

Sonra işte o sonsuz hikâye, günlerce yazılıp çizilecek, sabahlaya sabahlaya bitirilemeyecek bir dosya konusu olup çıkıyor. Bu yıl E3 yolcularımız Tuğbek, Faruk ve Serpil'di. Oyungezer'in Los Angeles şubesi olan Kaan'ı da yanlarına katıp, yaklaşık elli bin ziyaretçi arasından ve her koridora giriş çıkışta kimlik soran iri abilerin bakışlarından sıyrılmaya çalışarak Covention Center'ı turladılar. Biz de boş durmadık, 4 günlüğüne kendimizi Amerika saatine uydurup buradan takip ettik olup biteni. Belki büyük sürprizler yoktu, belki de artık bize "sürpriz" olmuyordu ama merak ettiğimiz bir sürü oyunla ilgili tonla hikâyeye kavuştuk. Toparlayabildiğimiz kadarını okumaya hazırsanız, başlayalım...





PC

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

YA DA ALPHA CENTAURI 2

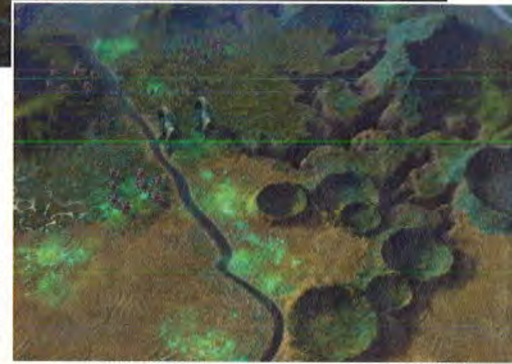
Civilization'ın altıgenlerine alışabildiniz mi? Elinizi çabuk tutun, çünkü sırada teknoloji ağacı yerine gelen teknoloji ağı var.

Civ IV itibariyle serinin çizgisini bir hayli yenileyen **Firaxis**, biz *Civ V* için senaryo paketi beklerken önümüze *Beyond Earth* duyurusunu bırakıverdi. Bu karara şahsen itirazlarım olsa da ilgisiz kalmam mümkün değil. O yüzden E3'teki demo gösterimine randevumu almayı ve gösterimine 20 dakika kala Firaxis'in kapısına dayanmayı görev bildim. Ve erken gittiğim için yanlış gösterime girip hands-on oturumunu kaçırdım, afferim!

Tüm *Civ* severlerin daha ilk denemede adapte olacağı bir yapısı var *Beyond Earth*'ün. Özellikle de *Alpha Centauri*'yi hatırlıyorsanız işiniz daha da kolay. Tabii ki *Civilization* gibi bir oyunda, uzaktan haritasına bakarak yenilikleri göremezsiniz ama bize sunumu yapan Firaxis yapımcısı da şehirlerden zaman aralıklarına, savaşlardan birimlere her şeyin "Civ hissi korunarak alienlaştırıldığını" anlattı.

Oyunun özgünlüğünü sağlayan öğelerden biri, bu yeni gezegene hangi amaçla geldiğiniz. Oyunun başında sekiz ayrı hedeften birini seçip bu gezegeni insanlığın yeni evi yapmak, tüm kaynakları sömürüp Dünya'ya dönmek, gen çalışmalarıyla yeni bir tür yaratmak gibi farklı işlere odaklanabiliyorsunuz. Oyunun en başından böyle bir tercih yapmanın her oynayışta yeni bir şeyler göreceğiniz anlamına geleceğini söylüyor Firaxis.





İkinci önemli değişiklik, başta söylediğim teknoloji ağı. Böylece her oyunda kendini tekrar eden adım adım ilerleme mantığı yerine işinize yarayan teknolojiler arasında sıçradığınız (ve bazısını hiç öğrenmediğiniz) yeni bir sistem geliyor.

Gezegenin sizden önceki yerlileriyle kuracağınız ilişkiler, Dünya'ya dönmek için yapacağınız hesaplar, daha fazla kontrol için üreteceğiniz uydular ve adını telaffuz edemeyeceğiniz teknolojiler arasında yeni bir *Civ* deneyimi hoş olacaktır herhalde. Ama ben gıcıklığına *Beyond Earth*'ün üstüne Westeros modunu kurup işleri daha ilginç hale getirmeyi planlıyorum. Oyun çıktığında tekrar konuşuruz... **-Serpil**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Sıra tabanlı strateji	Firaxis	2K	Kasım 2014

PS4

Bloodborne

SOULS SERİSİNDEN SONRA YENİ BİR "SOULS"

Bu yılki E3'ün en güzel sürprizlerinden birisi de *Demon Souls*'un ruhani devamı olan *Bloodborne* oldu şüphesiz. Projenin arkasındaki isimler yine **From Software** ve **Hidetaka Miyazaki** olmasına rağmen ekibin akıllarındaki fikirler bu sefer oldukça farklı. Evet, oyun *Dark Souls* gibi görünüyor ve evet, *Dark Souls* gibi oynanıyor. Fakat bu sefer Viktorya Dönemi'ne ait, Yharnam adlı bir kasabanın klostrofobik sokaklarında koşturacağız. Kasvetli gökyüzüne yükselen kiliseler, içlerinden dumanlar püsküren mazgallar, tedavisi bilinmeyen bir hastalığa yakalanmış halk... Karakterimiz de buna bağlı olarak parlak zırhlar değil de, deri bir pardösü giyecek ve ateşli silahlar kuşanabilecek. Tabii bu demek değil ki oyun öncekilere göre daha kolay olacak. Aksine her köşe başında pusuya yatan ya da ölü taklidi yapan düşmanlar, canınıza zevkle okuyan boss savaşları yerli yerinde olacak. Sanırım konuyla ilgili en iç rahatlatıcı (!) açıklamayı yine Miyazaki San yapmış: "Oyuncuların girdikleri her savaşın son savaşlarıymış gibi hissetmesini istiyorum." Gürültüyle yutkunuyor ve Yharnam mezarlığındaki yerimizi şimdiden ayırtıyoruz. **-İhsan**



Tema birçok yerden Souls serisiyle örtüşüyor. Zaten bunu From Software da inkâr etmiyor. Ama yenilikler ve yeni nesil bizleri bekliyor.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon RYO	From Software	Sony	2015

Mortal Kombat X



BU SEFER İŞİMİZİ KESİN BİTİRECEK

Dünyanın adaleti yok derler ya, Türkiye'den birileri kalkıp ta Los Angeles'lara gidecek ve yapımcısıyla, en yeni *Mortal Kombat*'ı oynayacak. Kim bu adam, bendeniz, cidden adaleti yok bu dünyanın. *Mortal Kombat*'da Scorpion'la öğrendiği iki comboyu döndüre döndüre pelesenk etmenin ötesine geçemeyen ben. Halen beş Fatality'den birini tutturamayan ben. Ama ailemizin *Mortal Kombat* ustası Faruk aynı saatte *Metal Gear* görmeye gidince iş başa düştü. Oyunun yapımcılarından **Tyler Larsdown** ile aldık kolları elimize, ilk söylediğim *"Ben iyi değilim bak, pata küte dövmek yok"*, *"Tabii sen nasıl istersen"*, *"Bir de Fatality'leri sen yapıcaksın ben beceremiyorum"*, *"Olur"*. Yok böyle bir keyif adam *Mortal Kombat*'ı yapmış, o duruyor ben dövüyorum.

Neyse ilk maçımıza tanıdık abilerle başladık, ben Scorpion aldım o da Sub-Zero. Eğer Scorpion olmasa demoda, iyice rezil olucam yani. Oyuna girmeden Scorpion'ın dövüş tarzını seçmemi istedi. Artık her karakterin üç farklı tarzı varmış, bunlar karakterinize fazladan birkaç yetenek veriyor. Önceki oyunda bazı karakterler diğerlerine karşı bariz olarak üstündü. Bu yeni sistem bunu törpüleyip her karakteri bir başkasına karşı oynanabilir yapmayı hedefliyor.

MORTART KOMBART

O noktada tarzların detayını bilmediğimden rastgele seçtim birini, oyun oldukça hızlı yükledi ve bir açıldı ki aman Allah'ım o ne. Oynanış olarak en sevdiğim dövüş oyunu olsa da *MK*, grafiklerini ve karakter tasarımlarını hep çiğ ve çocukça, nasıl diyeyim biraz fazla arabesk bulmuşumdur. Oyun tavrını hiç bozmamış, halen keskin, kanlı ve vahşi gözüküyor ama onun içinden öylesine tok ve şık bir tarz yaratmış ki. İlk defa bir *Mortal Kombat* oyununa *"vay bu nasıl güzel grafik"* derken buldum kendimi. Sadece daha detaylı, daha çok poligonlu, daha geniş olması değil, tasarımlar o kadar güzel, o kadar gelişmiş ki... 80'lerdeki Batman filmlerinden sonra Nolan'ın Batman'ini izlemek gibi.

İlk maç uzun sürmedi, Tyler sıradan Scorpion'un bütün kombolarını denememe izin verince hızlı öldü, sonra kolu verdim bir de kendisine Fatality yaptı, şahane. Oynanış ve hareketler eskisine göre daha akıcı geldi bana. Özellikle animasyonlar ve dövüşen iki karakterin hareketlerinin etkileşimi ve uyumu çok daha iyiydi. Ayrıca oyuna *Injustice*'daki gibi çevre etkileşimi eklenmiş. Haritadaki bir şeylere basarak çok uzağa zıplayabiliyor, yerden kaptığımız bir şeyi rakibin kafasına geçirebiliyoruz (ama dövüşü izleyen yaşlı teyzeyi tutup vurmak olmasaymış keşke). Bu demoda üç yeni harita vardı, ölülerle dolu eski bir iskele, kar kaplı bir orman ve bir çöl şehrinin pazarı. Üçü de şahane gözüküyordu. Tekrar söylemeden edemeyeceğim, grafikler şahane olmuş, sadece yeni neslin marifeti değil, adamların tasarımı kendini aşmış.

SIRADA KİM VAR?

İlk dövüşün ardından iki maç daha yapıp E3 demosunda gösterdikleri yeni karakterleri denedik. Dört yeni karakter var: Ferra/Torr, Cassie Cage, Kotal Khan ve D'vorah. Bunların içinden Cassie Cage bana gereksiz geldi, Johnny Cage'in kızıymış. Sonya Blade vardı zaten, bu onun seksi olmayanı. Ama diğer üç karakter beklenmedik ve yaratıcılar. D'vorah böceklere hükmeden garip bir kadın; hareketleri çok keskin ve sürprizlerle dolu. Kotal Kahn ise bir Aztek kahramanı veya tanrısı... çok güçlü, çok sert. Ferra ve Torr ise küçük bir kadın ve onun kontrolündeki yüzü çuvalla maskelenmiş bir dev. Tek karakter gibi oynasanız da hareketlerinin çoğu ikisinin komboları şeklinde. Bu üç karakterin ne hareketleri ne de görünüşleri öncekilere benziyor.



Ben yeni karakterlerden en çok Ferra/Torr'u oynamayı sevdim. Hem alışması kolay hem de çok havalı hareketleri var. Tyler sağ olsun her karakterle bir kere yenmeme izin verdi, arada bir iki tane de vurdu ama yalandan vuruşlar işte. Her seferinde kolu verip kendisine Fatality de yaptırdım ama D'vorah'la kaçırınca Fatality'yi kıyamet koptu. O *"Parmağım kaydı, bugün ilk defa kaçırıyorum, normalde olmaz"* diye dil dökerken ben bütün standa bağıra bağıra duyurdum kaçırdığını. **NetherRealm**'den kim varsa ayıpladılar çok, cık cık Fatality kaçırmak ne? Erkek adama yakışır mı? **-Tuğbek**



Tyler'la yaptığımız centilmenlik anlaşması gereği hep ben dövdüm.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Dövüş	NetherRealm	Warner Bros.	2015

PC - PS3 - PS4 - XBOX ONE - XBOX 360

PC PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360

OYNADIK!

Battlefield: Hardline

EA'DEN "ARKA SOKAKLAR" AÇILIMI

EA'nın bu sene tahminen E3'e sakladığı fakat sızmasının ardından tüm bilgileri daha önce paylaşmak zorunda kaldığı yeni oyunu *Battlefield: Hardline*, açıkçası ilk ortaya çıktığında bizleri bayağı bir şaşırtmıştı. Yılların savaş temalı oyununun modern savaşı ve savaş alanlarını bırakıp şehrin içine çökmesi, **hırsız-polis** temasını oyunun merkezine koymasına kafayı taktık, en ünlü detektifleri tuttuk. Evet, paraya acımadık.

EA de biz oyuncuların şüpheye düştüğünü hissetmiş olacak ki E3'de muhtemelen daha önceden planlamadıkları bomba bir duyuru yaparak, oyunun çoklu oyuncu betasını o anda herkese açıldığını duyurdular. Bu sırada sahnede yukarı doğru fırlayan alevler, konfetiler insanların şaşkın bakışları arasında sönüp giderken, Los Angeles'ın en yüksek gökdelenlerinden birinin tepesine kurulmuş EA arenasında **32 kişi** aynı anda *Battlefield: Hardline* oynamak için hazırdı bile. Ah be EA, biraz abarttığını hiç hissetmedin mi gerçekten? Oyunun özellikle betasının, bu şovun altında ezilebileceğini uzun vadeli bir şekilde düşünememeleri bir PR başarısızlığı olarak E3 tarihine geçer diye düşünüyorum. Nihayetinde betayı herkese açan EA, bütün iyi görüşleri ve eleştirileri de göze almıştır diyerek biz de kaydımızı yaptırdık ve zamanı gelince oyunu oynadık.

BETA İZLENİMLERİ

Öncelikle bu oyuna hız çok yakışıyor ve Hardline ile hızlı çatışmaların çıtası bayağı bir yükselmiş durumda. Beta sürecinde sunucular 32 kişilikti, oyunun tam sürümünde ise 64 kişi olacak. İşte o zaman harita üzerinde çıkacak olan curcunayı çok merak ediyorum. Beta sürecinden keyif almasına aldım ama benden daha fazla *Battlefield* oynamış olan insanların benim kadar heyecanlanmış olduklarını söyleyemem *(evet, heyecanlanamadı -Sarp)*. Bu oyunun ancak *Battlefield* eklenti paketi olabileceğini söyleyenler ofiste çoğunluktaydı. Elimizdeki beta sürümünde 2 oyun çeşidi bulunmaktaydı, **Heist** ve **Blood Money.** İlkinde hırsızlar parayı kaçırmakla polisler ise koruyup kendi bölgelerine götürmekle meşgulken diğer oyun türü olan Blood Money'de ise her iki takımın oyuncuları da haritadaki paraları kaçırmaya çalışıyorlar. Bir adet harita görebildik, o da Los Angeles'ın büyük gökdelen ve caddelerinin bir bölümünü kapsayan High Tension. 4 adet sınıf, 30'un üstünde silah çeşidi derken eski *Battlefield* oyunlarından bir farkı görünmeyen *Hardline*'ın kendine özgü yanı araç seçimlerinde ortaya çıkmış. Zırhlı polis araçları, hırsızlara özel mini-vanlar, motorsikletler, helikopter v.b. araçlar olmasa bunun yeni bir oyun olduğunu anlamanız bile pek mümkün değil açıkçası. Grafikler ve seslerin de *Battlefield 4*'ten neredeyse zerre farkı yok ama zaten kaliteli olduklarını söylemeye de gerek yok. Elimizde hızını birkaç tık arttırmış, hırsız-polis çatışması odaklı, sürüş mekanikleri bir nebze iyileşmiş yeni araçlar eklenmiş bir *Battlefield* var ve ne yazık ki şu an için daha fazlası değil. İyi bir mod yapımcısı bu oyunu kendi bile yapabilirdi. Tabii tüm bu söylediklerim,

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
FPS	Visceral Games	EA	21 Ekim 2014

çok oyunculu mod için. Tek kişilik senaryoya dair en ufak bir parça bile sunulmadı beta›da.

Nihayetinde **Visceral** bu aceleye gelen beta sayesinde eksikliklerini görebilir, geri dönüşleri iyi değerlendirirse ortaya aksiyonu bol, taktik oynanışa dayalı bir FPS çıkartabilir. Bir de oyunun çok iddialı olduklarını söylediği hikâye modu var işte. LAPD, uyuşturucu kaçakçıları, soyguncular bize daha önce oynadığımız oyunları ya da izlediğimiz dizileri biraz fazla hatırlatıyor. Önceli *Battlefield* oyunlarının da hikâye modlarının çok da iyi olmaması beklentilerimizi zaten düşürüyor. Ben bu oyunun 60 dolar edeceğini sanmıyorum, alan oyuncuların da orijinal seri gibi yıllarca bu oyunu oynayacaklarını ise hiç düşünmüyorum. EA bu oyun hakkında doğru politikayı izlemeli ve fiyatı düşük tutmalı. Yoksa patlayabilir. En azından betadan sonraki kanaatim bu şekilde. **-Pozan**



PC PS4 XBOX ONE

Dead Island 2

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Yager	Deep Silver	2015 İkinci Çeyrek

Kimisi için kararında, kimisi için uzak durulacak bir oyundu *Dead Island*. Bunda harika sinematiğin arkasını yeteri kadar dolduramama da var tabii ya, neyse. İşte şimdi, *Riptide*'ın da sonrasında *Dead Island 2* ile karşı karşıyayız. Bu sefer hayali bir adada değil, California'dayız üstelik.

Dead Island 2, önceki oyunlardan farklı olarak daha mizahi bir yaklaşık içinde. Daha canlı, daha abartılı dövüşler bizleri bekliyor yani. Çevre etkileşimi konusunda *Dead Rising*'e ufak benzerlikleri olacak olan oyunun silah seçimi ise biraz daha ciddi. Farklı düşmanlar, farklı silahlardan daha çok etkileniyorlar. Yine de daha önceki oyunlardan biraz daha gelişmiş bir silah yaratma kısmı olacakmış. Önceki *Dead Island*'lardan farklı olarak, artık motorize silahlar da inşa edebiliyoruz. *Dead Island*'ın eski kokusunu sevenler için bu yenilikler heves kırıcı tabii. Ama 8 kişilik Co-Op, hepsi birbirinden farklı gözüken zombiler, geniş bir oyun alanı ve biraz mizahi dövüş ilginizi çekebilir. **-Sarp**



The Sims 4

Bu yıl da EA Konferansı'nın yıldızlarından biri *The Sims*'ti. Zaten her yıl mutlaka gösterecek bir şeyleri oluyor Sim'lerin. Ya bir ek paket, ya bir çevrimiçi özellik ya da yeni bir *The Sims*'le ortalık şenleniyor. Fuarda gezerken kafasının üzerinde yeşil kristal görünümlü karton taçlar taşıyan insanlar görüp duruyoruz ondan sonra.

The Sims 4'ün fuarda öne çıkarılan yanı "karakterli Sim'ler" idi. Evet önceki oyunlarda da Sim'lerimiz yaşadıklarını hemen unutmuyordu, depresyona ya da coşkuya kapılmalarına neden olan bir olayın etkisini bir süre görebiliyorduk. Yeni oyunda hem etkisinde kaldıkları olayların sayısı artıyor hem de bu etki daha uzun sürüyor. Özellikle de konu ikili ilişkilerse... Bir tartışmada kafanızı bozan Sim'i eskisi kadar kolay affetmiyorsunuz mesela. Tepkiler daha çeşitli, ilişkiler daha renkli. Bir de her Sim'in görünümünde, dövmelerinden dans etme şekline kadar karakterinin izleri vardı izlediğimiz videoda, bu çeşitlilik hoş görünüyordu.

Ben yine de üç Sims'i de bilen biri olarak getirilen her özellik gibi bunun da "günlük ihtiyaçlar" karşısında sönük kalacağını, asıl derdimizin yine karnı tok mu, eğlencesi tamam mı, çişi geldi mi gibi şeyler olacağını düşünüyorum. Bir de kötü haber: *Sims 4*'ün kutusundan, önceki oyunlarda standart olan havuz ve "toddler" (bebek Simler) çıkarılmış. Tabii ki hepimiz sebebin ek paketlere malzeme bırakmak olduğunu düşünüyoruz ve EA'in bundan çıkarması gereken bazı dersler var (ÇIKARMADI). **-Serpil**



PC

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Yaşam simülasyonu	The Sims Studio	EA	4 Eylül 2014

Final Fantasy Type-0 HD

Final Fantasy Type-0 2011 yılında Japonya'da PSP için çıktıktan sonra Batı'ya gelsin diye bekledik de bekledik. Batı'ya gelmeyen Japon oyunlarına alışığız aslında ama Type-0 da öyle sıradan bir oyun değil ki? FF 13 ve 15'in yer aldığı Fabula Nova Crystalis evrenini takip etmek isteyenlerin oynamak istediği bir oyun olmasının yanı sıra Japon oyun medyasından da hayvani puanlar almıştı. Geçtiği evreni bir kenara koysak bile kendi başına da taş gibi bir oyundu yani (en azından duyduğumuza göre).

Kısa sürede binlerce oyuncu internette bitmek tükenmek bilmeyen bir angarya çıkardı ve Type-0 Batı'ya çıkmayan Japon oyunu dendiğinde akla gelen ilk isim haline geldi. "Batı'ya çıkarsak mı", "belki çıkarırız", "şaka şaka çıkarmıyoruz", "belli de olmaz lan belki de çıkarırız" şeklinde bir sürü açıklama da oyuncuları fazlasıyla çileden çıkardı öte yandan.

Gel zaman git zaman bu E3'te oyunun nihayet Batı'ya da geleceği duyuruldu ve tüm dünyada aynı anda bir "oh be!" nidası yükseldi. Ve bir de ters köşe yapıldı: oyunun Batı'ya gelen versiyonu ne PSP için ne de Vita için. Sizin için iyi haber midir kötü haber midir bilmiyorum ama Type-0 HD yeni nesil konsollara yapılıyor. Eh artık gelsin de görelim ne menem bir oyunmuş. **- Ömer**





PS4 XBOX ONE

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon-RYO	Square-Enix	Square-Enix	Belli değil

OYNADIK!



PC PS4 XBOX ONE

Batman: Arkham Knight

BAŞROLDE KİM VARDI, KARIŞTIRDIM BEN

İnişli çıkışlı bir maceramız var Batman serisi ile. Rocksteady'nin geliştirdiği serinin ilk oyunu *Arkham Asylum* tam anlamıyla yüzümüzün ortasına yediğimiz bir tokattı. İlk oyundan seri hit olmuş, ikinci oyun *Arkham City* ile çıtayı biraz daha yükseltmişti. Ama ardından gelen Warner'ın kendi geliştirdiği *Arkham Origins* tam bir hayal kırıklığıydı. Şimdi Rocksteady sazı tekrar eline aldı ve *Arkham Knight* ile bizi üçüncü kez hayran bırakma derdinde.

Peki ilk iki oyundaki başarısını gösterebilecek mi diye sorarsanız kararsızım açıkçası. Warner'ın standında oyunu oynamaya başladığımda çok umutluydum. Ama oyunun açılış videosu hiç beklenmedik bir Batman portresi çizdi. Batman'in zırhı değişmiş bir kere, metalden, hareketli parçaları olan bambaşka bir zırhı var. Çok şık gözüküyor belki ama bir yandan da Iron Man'in Stealth modellerini andırıyor çok fazla. Tony Stark telif davası açmazsa iyidir.

BATTANK

Bruce Wayne'in teknolojik anlamda gelişiminden Batmobile de nasibini almış. İlk defa *Arkham* serisinde Batmobile kullanacak olmak heyecan verici ama bu bildiğiniz Batmobile değil. Bugüne dek filmlerde gördüklerimize hiç benzemiyor. Anlamsız derecede hızlı olduğundan kullanması çok zor ve daha çok rampalardan havalanmak için yapılmış gibi. Ama hiç dert etmeyin çünkü Batmobile'a savaş modu eklemişler. Bu moda geçtiğinizde C&C'nin tanklarına dönüşüyor, sadece ileri geri değil yanlara da hareket edebiliyor (Strafe atan tank). Üstelik üzerinde bir topu da var. Bu modda hem çok güçlü, hem de kullanması inanılmaz kolay. İnanmayacaksınız, oynadığım demoda bir tank savaşı bile vardı, Batmobile ile on tanka karşı savaştım. Daha da abartmışlar, uzaktan kumanda eklemişler. Tek tuşla kendi yanınıza çağırabileceğiniz gibi uzaktan tam kumandasını alıp gönlünüzce kullanıyorsunuz. Dürüst olmak gerekirse Batman çizgi romanlarına çok hâkim değilim. Bütün bunlar zaten hikâyede var mı yoksa Rocksteady mi suyunu çıkarıyor bilemiyorum ama hoşuma gittiğini söyleyemem. Çünkü oyunun baş kahramanı Batman değil de Batmobile'mış gibi bir havası vardı E3 demosunun.

Arabayı park edip de kolları sıvadığınızda oyunun dövüş mekanikleri ilk iki oyuna oldukça benziyor. Büyük oranda düğme pompalamaca ama bir yandan da dayak atmanın tatmini başka. Dövüşlere eklenen tek yenilik çevre ile etkileşim. Düşmanların elinden düşen silahları veya ortalıktaki sert cisimleri birilerinin kafasına geçirebiliyorsunuz. Ayrıca ortamda, düşmanı yakalayıp kafasını geçirebildiğiniz, dolaplar, elektrik panoları gibi yerler var. Bütün bunlar mavi renkle işaretlenmiş ve tek tuşla düşmanın işini bitirmenizi sağlıyor.



KÖTÜ KARDEŞ

Oyunun demosunun başında Scarecrow kendini gösterse de daha çok perde gerisinden ipleri elinde tuttuğunu hissettiriyor. Karşımızdaki asıl düşman ise ilk defa bu oyun için yaratılan Arkham Knight. Özel yetenekleri ve havalı bir zırhı var, görünüş olarak Batman'i andırıyor. Her süper kahramanın bir karanlık yansıması vardır ya azılı düşmanı olan, bu da Batman'inki. Az önce aynı anda on tankla birden savaştığımı söylemiştim değil mi? Ayrıca Penguin, Two-Face, Harley Quinn ve Riddler'da karşımızda olacak.

Arkham Knight yeni neslin ilk Batman oyunu. Bu yüzden çok iyi grafiklerle geliyor. Ama bu sene E3'ü dolduran onca yeni nesil oyun içinde grafik kalitesi olarak parladığını söylemek zor.

Uzun sözün kısası kafamız biraz karışık. Rocksteady alıştığımızdan farklı bir Batman ve farklı bir oyunla geliyor. Ben oynadığım kadarıyla etkilendiğimi söyleyemem ama söz konusu olan bu kadar iyi bir seri olunca umudumu da çok çabuk kaybetmek istemiyorum. **-Tuğbek**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Rocksteady	Warner Bros.	14 Ekim 2014



En Güzeli Buydu

Forza'nın önündeki Lamborghini de fena görünmüyordu ama biz evi barkı satıp parayı Batmobile'e yatırmaya karar verdik. Birebir ölçülerinde tasarlanıp Warner'ın standında görücüye çıkan Batmobile ile bir fotoğraf çektirebilmek için kuyruğa girmiş tonla insan vardı.

PC PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360

OYNADIK!

The Evil Within

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Korku	Tango Gameworks	Bethesda	24 Ekim 2014

O TESTEREYİ KENARA KOYABİLİR MİYİZ LÜTFEN?

Korku oyunlarına bayılıyorum. Bayılıyorum derken, gerçekten. En son *Amnesia*'da boyumun ölçüsünü alıp kalp krizinin eşiğinden döndüğümden beri yanımda en az iki insan ve 200 Watt'lık bir ışık kaynağı yoksa trailer'ları bile izlemeyi bıraktım. *Outlast* benim için uzak diyarlarda anlatılan bir masal, *Slender*'ın isminden başka bir şeyini bilmiyorum, *Among the Sleep*'in ise ismini duyduğuma bile pişmanım... Fakat başarabilirsem *The Evil Within*'i sonuna kadar oynamaya niyetliyim. E3'te oyunun gösterildiği karanlık odalarından birine girip o kocaman kulaklıkları kafama geçirdikten sonra oynadığım/yaşadığım 10 dakika, bir korku oyununda esas olması gerekeni verdi bana çünkü. Ucu kendi zihnimize saplanan loş bir tünelin kapısından bakıp dönmek gibiydi. Tekrar oraya dönmek için sabırsızlanıyorsam sebebi budur.



Geçtiğimiz yıl yayınlanan 12 dakikalık oynanış videosunu izlediyseniz, içine düştüğü dehşetin gazıyla önüne çıkan her şeyi vuran değil, kapılardan kedi gibi süzülen ve mecbur kalınca tırmalayan bir ana karakterle ilerlediğimizi biliyorsunuz. Uyandığında kendini bir kasap çengeline ters şekilde asılmış bulan bu talihsiz adam bir dedektif. Bir akıl hastanesinde yaşanan korkunç bir vakayı araştırmak için yola çıkmışken kendini kâbusun ortasında buluyor Sebastian. Kâbus, çünkü uyandığı andan itibaren yaşadıklarının ne kadarı gerçek, ne kadarı kendi geçmişinin izleri, onu tam bilemiyoruz. Zaten *The Evil Within*'in can alıcı yeri de burası. Atmosfer öyle usta bir teknikle hazırlanmış ki oyunu oynarken hissettiğim şey, sanki bilinçaltıma küçük küçük mesajlar gönderildiğiydi. Elinde testeresiyle birazdan sizi doğramaya hazırlanan manyağa yaklaşmakla tabana kuvvet kaçmak arasında sıkışıyorsunuz çünkü kaçarsanız asla göremeyeceğiniz küçük sırlarınız, siz ve celladınız arasındaki o kısa mesafeye doluşmuş durumda. Muhtemelen oyunun bu kadar iddialı bir amacı yok ama cellada yaklaşırken gözünüzün önünde akan küçük, anlık görüntüler bir çeşit psikanaliz çalışması gibi. Benzer bir şey mesela sağlık paketlerini kullandığınızda da oluyor. Bir anda halüsinasyonla gerçek birbirine giriyor, orada olmaması gereken bir düşman üzerinize atlayıveriyor... Bu açıdan *The Evil Within*'in, oyuncunun cesareti ölçüsünde katman katman açılan bir hikâye anlatım tekniği kullandığı kanısına vardım. İkinci bölümün sonunda "büyük kötü"yü bulup geri kalan vakitte onu kesmeye çalıştığınız bir oyun değil yani bu. Zira bize gösterilen sekizinci bölümde, Sebastian hâlâ "n'oluyor lan burada" modunda dolanıyordu.

İyi bir korku-hayatta kalma oyununda ne olması gerektiğini en iyi bilen kişi herhalde *Resident Evil* serisiyle türün yaratıcıları arasına ismini katan **Shinji Mikami**'dir ki evet, *The Evil Within* onun yeni eseri. Bu sebeple beklentilerim zaten yüksekti ama ekranın bizzat karşısına geçip oynayınca tehlikenin umduğumdan daha büyük olduğunu gördüm.

Sınırlı kaynakla ve kesintisiz bir tırsaklıkla oynanacak çok sayıda güzel korku oyunu var, çoğu da bağımsız ve yarı deli yapımcıların ürünü. Fakat *The Evil Within*'ın bunlar arasından sıyrılmasını sağlayacak çok güçlü birkaç silahı olduğunu E3'te gördük. Atmosfer ve hikâye bunlardan ikisi. Belli ki üçüncüsü de oyunun görsel tasarımı olacak. Mutasyonlu gibi görünen düşmanlarımızdan içinde tıkılı kaldığımız tımarhanenin parkelerine kadar her detay bakılmaya değer göründü gözüme. Tabii her zaman için *"E3'te gösterilecek kısımları iyice parlatalım, gerisine sonra bakarız"* denmiş olması riski de var. Ama yine de ben **Tango Gameworks**'e, Mikami'ye ve Bethesda'ya acayip güven tazelemiş durumdayım. E3'teki en etkileyici oyun deneyiminin de *The Evil Within*'e ait olduğunu ilan ediyorum! (Şu an acayip gaza geldim.) **-Serpil**



E3 Bağımsızları

YOKSA SON KALE DE Mİ YIKILMAK ÜZERE?!

Bundan 3 sene öncesini bir düşünün. Acaba E3 oyun fuarında tek bir bağımsızın esamesi okunabilir miydi acaba? *Braid, Bastion, Limbo* ve efsanevi *Hotline Miami*'nin ardından, kendini tekrar eden oyun sektörünün devleri ellerini avuçturmaya başlamışlardı. Halen daha avuşturuyolar fakat bazısı çoktan bu kaygısız ortama elini uzatmaya başladı bile. İnsanların bağımsız oyunlarda ne bulduğu ve onları neden bu kadar çok sevdiği apayrı bir dosyanın konusu ki daha önce de bunun hakkında ahkam kestik. Ama bu ufak ve spot ışıkların dışındaki oyunların E3 gibi popüler bir etkinliğin içerisinde saatlerce yer alabilmesi bize ahkam kesecek başka bir konu getiriyor. Bağımsız oyunlar kendilerini tekrar etmeye başlayabilir mi ve bu son kale daha savunmaya geçmeden yıkılabilir mi? Yeni bir kaç bağımsıza baktığımızda ve sektörün büyüklerinin uzattığı kibar ellerin aslında neye benzediğini bildiğimizden bu konuda şüpheler var. Bir yandan da bağımsız oyun yapımcılarının bir rüyayı yaşadıklarını ve büyülendiklerini düşünüyoruz ama düşündüğümüz kadar da saf olmadıklarına eminiz. E3 2014 bize gösterdi ki bağımsızlar farklı bir yola sapmış durumda. Özgünlüklerini, kaygısızlıklarını ve zeka parıltılarını kaybetmemeleri tek umudumuz.

Uzun vadeli negatif düşüncelerim bir yana bu sene de gayet şık yeni bağımsız oyunlar tanıtıldı. Özellikle **Microsoft**, *ID@Xbox* ile güzel bir şov yaptı. Bağımsız yapımcılara destek vermek için ortaya çıkarttığı fakat bir süre yapımcıların burnundan getiren *ID@ Xbox* projesi, bize bu sene bayağı bir bağımsız oyun sunacak gibi. Tek tek ayrıntıları ile anlatmak yerine geliştirme aşamasında ya da çıkmak üzere olan bağımsızları tek bir videoda oyunculara sunan Microsoft, konuşmalar ile birlikte şovunun neredeyse 15 dakikasını bağımsızlara ayırdı. Özellikle *Aztez, White Night, Cuphead, Below, Mighty No.9, Woolfe, Hellraid, There Came An Echo, Habitat, Fenix Rage, Inside* ve *Ori and the Blind Forest* isimlerini bir kenara not etmenizde fayda var. Zaten bazılarından ayrı olarak bahsedeceğiz.

Sony ise konferansının yaklaşık 5-10 dakikasını bağımsızlara ayırdı ve geçen yıl bu konuda yaptıkları sahne şovunun biraz gerisinde kaldı. Microsoft bu konuda *Xbox Live Arcade*'in ilk zamanları gibi Sony'nin önüne geçecek gibi. *Titan Souls, Hotline Miami 2, Not a Hero* ve *The Talos Principle* ise Sony tarafında akılda kalan bağımsızlar oldu.

Oyun dünyasının devlerinin bağımsızları evlat edinmesi öngördüğüm gibi sonuçlara yol açmaz diye umut etmekteyim. Ama ben *Hotline Miami* gibi bir oyunu büyük bir şov içerisindeki dev perdelerde değil, daha mütevazi ve bağımsızlara özel bir etkinlikte görmek isterim *(Seni IndieCade'e gönderelim -Sarp)*. Çünkü o zaman başarısı çok daha büyük anlam kazanacaktır. Son kale de kendini tekrar eden, kendini olduğundan büyük göstermeye çalışan bir yapıya dönüşmeye çalışırsa, yıkıldığı zaman altında kalan saf yapımcılar ve biz oyuncular olacağız gibi. **-Pozan**

PC | PS4 | XBOX ONE



LEFT 4 KRAKEN!

EVOLVE

İşte Kraken dayı bu... Şu an için The Goliath ile birlikte açıklanan iki canavardan biri...

Bu sene E3 ne co-op yaptı birader? Artık dijital âlemlerde bile tek tabanca takılanı adamdan saymıyorlar. *AC Unity*, Crytek'in yeni bombası *Hunt: Horrors of the Gilded Age*, hatta *Fable Legends* derken *Evolve* neredeyse arada kaynıyordu. Benim sanırım kaderimde "şans eseri" girdiğim oyunların bomba çıkması ya da ne bileyim kazara araladığım kapının ardından Hideo Kojima'nın, Shinji Mikami'nin belirmesi var (bkz. geçen E3). Evolve benim değil, Tuğbek'in ajandasında vardı ama onun son dakikada bir başka toplantısı çıkınca biz Serpil'le 2K standına yollandık; sıradan hızlıca birkaç oyunu görecek ve çıkacağız... Neyse, kapalı kapılar ardında yaklaşık 30 kişilik bir basın grubuna dâhil olup **Turtle Rock** ekibinden oyunu dinledik. (Firmanın CS: Condition Zero, Source ve Left 4 Dead 1&2'de ciddi emekleri vardır.) Oyun son dönemin modası PvEvP turunde, yani hem yapay zekâya, hem de karşınızdaki kanlı canlı rakibe karşı savaşıyorsunuz; fakat o karşınızdaki rakip 30 metrelik, uçabilen dev bir yaratığı kontrol edince işler biraz karışıyor. *Evolve* koca bir boss savaşından ibaret ancak nasıl derler, resmen akıyor oyun. Oyunda dört sınıf var: Trapper, Medic, Support ve Assault. Kısacası oyunda dört kişi toplanıp bir kişiye dalıyor ama o tek kişi tüm karşı takıma resmen cehennemi yaşatıyor.

Eh, bu kadar iştah açıcı görüntüye maruz kaldıktan sonra insan ister istemez oyuna atlamak istiyor. Genelde hiçbir firma gündeme yeni yeni taşıdığı bir oyunu "alın oynayın" diye basını önüne atmaz ama neyse ki Turtle Rock oyunu denememiz için bize şahane bir alan ayırmıştı. Kalabalıktan herkes oynayamasa da, adamlar "kim hangi sınıfı ister?" diye sorunca, ağzımdan salyalar saçarak "Esaaalt!" diye bağıran beni görünce alıverdiler hemen. Her sınıf için birer sıra yapmışlardı ve sırası gelen oynuyordu. Haliyle birbirini tanımayan dört kişi, canavarı oynayacak diğer bir kişiye karşı savaşacaktık.

Evolve, CryEngine 3 ile yapılmış ve hâliyle muhteşem görünüyor ama beni ilk çarpan şey oyunun 80'ler bilimkurgularını andıran karakter tasarımları ve kendi aralarındaki diyaloglar oldu. Mesela ilk Predator filminde operasyona giden meşe odunu kıvamındaki askerlerin kendi aralarındaki diyaloglara bayılırım; burada da aynılarından var: "Korkuyor musun?" "Ne korkması ben bu tipsizi kahvaltıda yerim." gibi "çiiizi" ama son derece sağlam seslendirilmiş diyaloglar anında havaya sokuyor. Neyse, dört kahraman helikopterle alana indik ve yaratığı aramaya başladık. Çeşitli espri-

AB-ZÛ

Tür Macera | Yapım Giant Squid | Dağıtım Sony | Çıkış Tarihi 2015

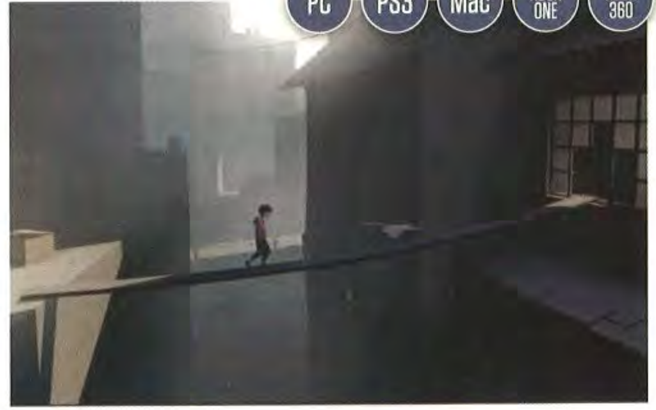
PS4

AB: WATER, ZÛ: TO KNOW

Journey'nin yapımcıları bizi kızgın kumlardan serin sulara davet ediyorlar. Unutulmaz oyunun sanat yönetmeni **Matt Nava** tarafından kurulan **Giant Squid** isimli stüdyo ilk oyunu *Ab-zû*'yu E3 2014 kapsamında duyurdu. Sakin, hüzünlü ve buram buram yalnızlık kokan bir macera bu gizemli okyanusun derinliklerinde bizi bekliyor olacak. *Journey*'nin harika ve ödüllü müziklerini yapan **Austin Wintroy** da bu oyun için geri dönüyor. Oyun PS4 exclusive olacak. Merak uyandırıcı ve referansı sağlam olan bu oyun, insan doğasının bilinmeze karşı olan ilgi ve korkusundan yola çıkarak hazırlanmış. Derin sularda büyük canlılar ile birlikte yüzmek kimimiz için bir rüya kimimiz içinse büyük bir kabustur. Ab-Zû bu sayede kimi oyuncuya korku kimine ise huzur verecek gibi. Gizemli, sakin ve şimdiden yalnızlık odaklı hüznünü hissetiren bu oyuna çıktığı zaman hayır diyebileceğimizi sanmıyorum. **-Pozan**



PC | PS3 | Mac | XBOX ONE | XBOX 360



INSIDE

Tür Platform | Yapım Playdead | Dağıtım ???? | Çıkış Tarihi 2015

KAFANIN İÇİNDE NE VAR?

Microsoft konfersında sahneye bir anda **Limbo** tişörtü ile çıkan **Phil Spencer**'ın büyük ve bağımsız bir bomba patlatacağını anında anlamıştık. Elimiz ayağımız titremeye başladığında sözlerine başlayan Spencer, biz kendimizi kaybettiğimiz sırada Limbo'nun yapımcısının yeni oyununu açıklamıştı bile. Inside, bağımsız oyunların mihenk taşlarından biri olan Limbo'nun yapımcısı **Playdead**'in yeni oyunu olarak E3'ün başlarına damgasını vurdu. Sakin bir video ile karşımıza çıkan oyun yine renk oyunları üzerinden giderek etkileyici bir atmosfer yakalmış durumda. Limbo'ya kıyasla daha büyük bir hikayenin bizi beklediğine eminiz. Distopik bir dünyada geçen ve yüksek ihtimalle sistem eleştirisi alt metni arkasında bize kafa yoracağımız bir yolculuk vaat eden Inside, şimdilik **Xbox One** exclusive olarak görülüyor. Fakat Limbo'yu göze aldığımızda, ileride neler olacağını pek de kestiremiyoruz. **-Pozan**

lerle, şakalarla başlayan oyun bir anda tedirgin edici ortamlara soktu bizi. Cidden bilmediğim bir gezegende, hiç bilmediğim bir şeyle karşılaşacak olmanın heyecanını yaşadım. Support daha çok scout gibi oynayarak etrafı keşfedip bize nerede ne var söylüyor, malzeme buluyor; ben de elimdeki ağır silahlarımla (mini-gun, lav silahı, çeşitli bombalar vs.) darbeyi vuracak adamım. Biz rehavetle küçük yaratıkları temizlerken devasa yaratık görünüverdi... Biz de geyiği bir kenara bırakmamız gerektiğinin farkına varıp "sıcak temaaas!" diye bağırarak elimizde avucumuzda ne varsa yaratığa saydırmaya başladık. Elbette ki tüm yaptıklarımız karşımızdaki ihtişamlı Kraken'e sivrisinek ısırığı gibi geliyordu.

KAHVALTIDA KRAKEN YERİM...

Kraken'ın üç aşaması var ve amaç onu son seviyeye evrimleşmeden öldürebilmek. Kraken hem uçabiliyor, hem hızlı hareket ediyor, hem de envai çeşit saldırılarıyla bizi hoplatıyordu. Burada Trapper'ın önemi çıktı ortaya; bu karakter yaratığa çeşitli tuzaklar hazırlayabiliyor ve bir süreliğine onu hapsetmemizi sağlayıp saldırılarımızı konsantre etmemize imkân veriyordu. Kraken elimizden kaçtıkça etraftaki diğer yaratıklarla beslenerek sadece kendini toparlamıyor aynı zamanda her seferinde daha güçlü şekilde geri dönüyordu. Yani tüm karakterleri kombine etmeden oyunu kazanmak imkânsızdı. Yine Kraken'in ikinci seviyeye çıkmasına engel olamadık; resmen sinekler gibi avlanacaktık. Bir de üzerine Medic'i kaybedince iyice dört bir yana dağıldık. Sanırım o anlarda izimizi iyi kaybettirmiş olacağız ki, ortamdaki sıfır yerçekiminden de faydalanarak mağaranın daha üst kısımlarına tırmanıp tekrar buluştuk. Bu sırada Medic'in respawn olmasına da kısa bir süre kalmıştı. (Ölen karakter helikopterde spawn oluyor ve sıcak çatışmaya yakın bir yere indiriliyor.) Biz Medic'i beklerken Kraken buldu bizi, biz de o panikle başladık saydırmaya. Bu kez de Kraken tuzağa düşürmüştü bizi ve kaçacak yerimiz de yoktu. Ben tank olduğumdan dikildim bunun karşısına, mini-gun'ı bağırtıyorum. Derken, aldı beni ama helikopter o sırada Medic'i indirdiğinden 3 saniye sonra respawn olup aynen kaldığım yerden devam ettim. (Bu arada helikopter yaklaşık 8-10 dakikada bir respawn olanları indiriyor, ben ballıydım yani.) Haliyle tekrar toplanınca gaza geldik, Trapper tekrar bir tuzak attı ve ben de son darbeyi indirdim.

Sanırım 20 dakikalık bir seanstı ama inanılmaz yoğun, tadına doyulmaz bir FPS deneyimdi bu. Silahlar, sesler her şey çok çok iyiydi. Günleri sayacağım çıkana kadar... **-Faruk**

Tür Co-op FPS | Yapım Turtle Rock | Dağıtım 2K | Çıkış Tarihi 21 Ekim 2014





İşte Serpil'in bilinmeyen türle ilk teması! Sağ salim döndüğüne göre işler yolunda gibi.

Forza Horizon 2

XBOX ONE

ZENGİN YARIŞI

Forza 5 çoğumuz için hayal kırıklığıydı. Yeni neslin ilk büyük yarış oyunundan beklediklerimizi karşılamıyor, ancak *Forza 4*'ün cilalanmış hâline benziyordu. Belli ki Microsoft yeni konsolunda bir yarış oyunu istediği için alelacele yapılmıştı. *Forza Horizon 2* bu yüzden çok önemli, çünkü baştan sona yeni nesil için tasarlanmış ilk *Forza* bu.

Yine parti yine festival yine bolca eğlence... *Horizon* serisinin *Forza Motorsport*'dan farkı bu. Oyun birbirinden bağımsız yarışlar şeklinde gitmek yerine, çok büyük bir motor sporları festivalini konu alıyor ve siz festivale katılan genç bir yarışçısınız. Elinizdeki dökük arabayla kendinizi gösterip, yeni arabalar açarak ve daha zorlu yarışlara katılarak festivalin zirvesine çıkmaya çalışıyorsunuz.

Geçen seferki çöl temasının tersine bu sefer *Horizon* festivali Fransız Rivierası yani Côte d'Azur'da yapılıyor. Yani Avrupa sosyetesinin gözdesi, dünyanın en pahalı tatil şeridindeyiz. Akdeniz kıyısındaki nefes kesen yollar, orta çağdan kalma kasabalar, pahalı marinalar ve güzel kızlar... *Horizon* festivali için ideal bir mekân.

Oyun Xbox One'ın gücüyle grafiklerini coştururken iki yenlik ekleniyor. Birincisi yolun dışına çıkabildiğiniz gerçek bir açık dünya. İlk *Horizon* da dev bir haritada oynanıyordu ama yolların dışına çıkmak yoktu. Artık hem deli deli sürebiliyorsunuz arabanızı (Lamborghini'sini tarlaya sürmek isteyen?), hem de alternatif veya kısa yollar emrinizde.



Oyundaki diğer bir önemli değişiklik ise dinamik hava durumu. Oyun sırasında bulutların toplanıp havanın karardığını, renklerin değiştiğini, yağmur bastırıp her şeyin ıslandığını, yol tutuşunuzun zayıfladığını, yağmur kesilip bulutlar dağılırken gökkuşağı oluştuğunu görebileceksiniz.

Horizon serisi sadece pist yarışı sevenler için çekici olmasa da, yarış türüne daha fazla heyecan ve eğlence öğesi kattığı için özel bir yeri var. Şu ana kadar gördüklerimiz serinin ikinci oyununun da çok doğru bir yönde ilerlediğini gösteriyor. **-Tuğbek**



"Şu Huracán'ı çalıp kaçabilir miyim ki?" düşüncesinin kafada dolandığı o an.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Yarış	Playground Games	Microsoft Studios	30 Eylül 2014

Call of Duty: Advanced Warfare

DIŞINA İSKELET TAKTIM, SANA PİNOKYO DEDİM

Her ne kadar oyuncu kitlesinin büyük bir kısmı artık bu isme burun kıvırsa da Sledgehammer o kadar iddialı açıklamalarda bulunuyor ki insan ister istemez, "Acaba...?" sorusunu sormaya devam ediyor. E3'te gösterilen video da beklentilerimizi yükseltecek nitelikteydi. Oyun her şeyiyle *"Ben bir Crysis klonuyum,"* diye bağırsa bile **Sledgehammer**'ın oluşturduğu savaş atmosferi, etrafımızda dolanan mechler, yürüyen tanklar (Metal Gear!), üzerimize saldıran küçük robotlar ve bunun gibi ayrıntılar haritayı hayli dolu ve ilginç kılıyor. Aslına bakarsanız bu hâliyle Crysis 2'deki Times Meydanı savaşını andırıyor bayağı bayağı.

Güney Kore'de geçen videoda oyunla ilgili üç yeni özellik öğrenme şansını yakalıyoruz. Birincisi arabaların kapılarını sökerek kalkan niyetine kullanabilmek. İkincisi havaya atıldığında direkt olarak düşmanlarımızın üzerine doğru dalışa geçen takipçi el bombaları. Üçüncüsüyse oyunda HUD olmaması; ne kadar mermimiz ve sağlığımız kaldığını Dead Space'teki gibi tüfeğimizdeki göstergelerden anlıyoruz. Ayrıca oyunun alışılmış 'tam gaz aksiyon' formülü yerine arada bir yavaşlayarak hafiften (çok hafif) Dead Space havasına bürünmesi de bir diğer güzel ayrıntı. Şimdilik gözümüzü tek rahatsız eden şey atış mekanikleri oldu. O tüfek azıcık bile mi tepmez be kardeşim? ("Abi gelecekteyiz, bunun modeli böyle," diyecekler buna kesin.)

Kevin Spacey oyunu kurtarmaya yetmez belki ama Sledgehammer amaçladıklarını yapabilirse uzun zamandan sonra etkileyici bir CoD görebiliriz.

Çok oyunculu modun özellikleriyse ağustosta düzenlenecek Gamescom'a saklandı. Dileriz ikinci bir Ghosts vakası yaşanmaz da şöyle ağız tadıyla CoD oynadığımız günlere dönebiliriz. **-İhsan**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
FPS	Sledgehammer Games	Activision	4 Kasım 2014



PC | PS3 | PS4 | XBOX ONE | XBOX 360

PS4

No Man's Sky

İMKÂNSIZ DENİLEN, KANLI CANLI KARŞIMIZDA

Bulunduğun gezegende, yumuşak toprağın ve kızıla çalan çimlerin arasında önce bir turla. Ağaçlardan kopan ve etrafında dans eden yaprakları seyret bir süreliğine. Saat daha erken, o nedenle aceleye gerek yok. Yırtıcılar ağaçların arasından çıkmadı, tehlikede değilsin. Gecenin neler getireceğini bilmiyoruz ama ileride otlayan dinozorlar da hâllerinden memnun gözüküyorlar. Yaprakların dansı bitiyor, rüzgar azaldı. Ama önemli değil, kendince isimlendirdiğin ve keşfettiğin bu gezegen tüm kaşifler için bir referans olacak. Bunu görebilmek içinse hayatta kalmalısın. Haydi, hava kararmadan bin gemine ve haritalandırılmamış yerleri aramaya devam et.

Gerçekten tatsız bir zaman aralığında doğduk bizler. Dünya üzerinde toprağın neredeyse her km²'si haritalandırılmış durumda. Kaşiflik duygusunu tetikleyecek şeyler yok. Okyanusların altı ise elimizdeki teknolojiyle girip görebileceğimiz yerler değil. Daldığınızda, basıncın sizi sıkılmış bir teneke kutuya çevirmesi işten bile değil.

İşte böyle bir zamanda giriyor *No Man's Sky* hayatımıza. Bilinmez toprakları keşfedeceğimiz, isimlendireceğimiz, bizim için gerçek zamanlı yaratılacak ama baştan savma olmayacak bir şekilde önümüze çıkıyor. Yerin ya da göğün (mecazi değil) bir sınırı yok *No Man's Sky*'da. "Bir evren var ve gerçekten büyük bir evren bu." diyor oyunun yapımcılarından **Sean Murray**. Çünkü *No Man's Sky*'a hayat veren, kendi elleriyle yazdıkları ve tümüyle gerçek zamanlı içerik üretme üstüne kurulu oyun motorunu hazırlayan dört kişiden biri kendisi. İşin başından beri orada yani.

Bugün **Hello Games**, 17 civarında kişiyle bize serbestliğin esas olduğu bir deneyim vermeye hazırlanıyor. Her ne kadar gerçek zamanlı yaratılsa da Murray bize her oyuncunun gördüğü evrenin aynı olacağını söylüyor. Bu biraz kafa karıştırıcı, çünkü bu sistem rastlantısal bir dünya yaratıyor temelde. İşte bu kısmında sanat yönetmeni giriyor işin içine. Rastlantısal (procedural) yaratılan içerikler genelde uyumsuz ya da kendini tekrar eden hâle gelebilir. Ama Hello Games, nasıl olduysa bunu aşmış bir şekilde. Ellerindeki motor canlıların kemik yapılarını hesaplayabiliyor, boyutlarını belirliyor, cinsiyetlerini atıyor, bunlar arasında etkileşim kuruyor, ayrıca bu canlılara uygun coğrafyayı da yaratıyor. Benzer şekilde gezegen yüzeyini, florayı, hepsini görsel bir zevk oluşturacak bağlamda yapıp önümüze koyuyor. Üstelik herkesin bilgisayarında aynı yerde, aynı şekilde olacak şekilde. Sadece bunu önceden hazırlamıyor, sonsuzluğa gidecek miktarda da tekrarlayabiliyor. Yani *No Man's Sky*, teoride hiç bitmiyor.

Aynı şey gemiler için de geçerli. Karşımızda uyumsuz ya da birbirinin tekrarı gemiler yok sadece. Farklı kanat yapıları, pencere dizaynları her bir denemede gösteriyor kendini. İşin komik tarafı, Murray ve ekibi bizler "nasıl olur böyle bir şey?" sorularımıza kaş kaldırarak bakıyorlar. Onlar için bu çok normal, özellikle bu teknolojik çağda.

No Man's Sky'ın hâlâ bir çok özelliği belirsiz. Oyunda yetenek ağaçları yok. Geliştirilebilir gemiler yok. Bizimkilerden daha iyi silahlar, kıyafetler ve gemiler var. Bunları alarak evrenin derinliklerine, merkezine doğru yol alıyoruz. Bu kadar işte. Çok oyunculu sistem var, ama nasıl çalıştığını bilmiyoruz. *Journey*'deki gibi olacağı söyleniyor, detay verilmiyor ama. Bir hikâye, bir bilgi birikimi var ama Murray oyuna elimizi sürene dek bunları öğrenemeyeceğimizi söylüyor. Ketumluk böyle devam ediyor işte.

Ama *No Man's Sky*, özgürlük ve cesaretin oyunlardan çekilip alındığı, önceden hazırlanmış içerikle bombardımana tutulduğumuz bir zamanda bize serbestliği vaat ediyor. Üstelik bunu abartmadan, tümüyle çalışan bir sistemden aldıkları videolarla gösteriyor Hello Games. Gerek VGX'te, gerekse E3'te gösterilen şeyler gördüğümüz her bir özelliği tam kapasite çalışan bir sistemle geliyor çünkü önümüze. Murray'in parmak bastığı nokta da bu. Bir örneği yapabiliyorsa, diğerlerini de yapabilecek durumda zaten *No Man's Sky*. Geriye bütün bu kaşifliğin sebebini koymak gerekiyor.

Ama güldürmeyin insanı. Gerçek kaşifler için sebep keşfin kendisi değil midir zaten? Başka bir şeye ihtiyaç var mı ki? **-Sarp**



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Simülasyon	Hello Games	Hello Games	2015

Remake Mevsimi

AYNI OYUNLAR, BİR KEZ DAHA!

Ya o değil de, *GTA V* PC'ye ne zaman çıkacak? *The Last of Us*'ı PS4'te görebilecek miyiz? *Metro* serisi bir şekilde yeni nesle gelir mi? Babam böyle pasta yapmayı nerede öğrendi?

İşte bütün bu soruların yanıtlarını (sonuncusu hariç) az çok bulduk bu E3'te. Hayır, işin komik tarafı neredeyse bütün remake haberleri genelde beklediğimiz şeylerdi. Kimisi sızmıştı, kimisi önceden bıldirılmişti. Ama sürprizler de oldu. Neyse, artık *GTA V*'i indirip serial aramanıza gerek yok. Resmi bilgiler burada.

Önce *GTA V*'ten başlayalım. PS4, Xbox One ve PC platformları için *GTA V*, bu sonbaharda geliyor. Gelişmiş grafikler, optimize edilen teknik detaylar, daha yoğun trafik, daha canlı bitki örtüsü ve PC için mod olasılıklarıyla *GTA V*'i tekrar oynayabileceğiz. Önemli bir nokta, *GTA Online* karakterimizi herhangi bir platforma taşıyabiliyor olmamız. Yani nerede oynamaya karar verirseniz verin, Rockstar emeğinizin çöpe gitmemesini sağlayacak.







GTA gibi büyük bir beklentinin ardından sürpriz oyuna geçmek istiyo....***GRIM FANDANGO* GELİYOR!!1!**

Oh, rahatladım. Tim Schafer'ın şebekliğiyle Sony konferansında tanıtılan *Grim Fandango* remake'i PS4 ve PS Vita için geliyor. Tabii şimdilik. Çünkü görsel olarak tümüyle elden geçecek olan oyun için söylenen, "diğer" platformlar için de hazırlanacağı. PC olur mu? Neden olmasın.

Sakinliğimi geri kazandığıma göre *The Last of Us*'a geçebilirim. Zaten çıkacağını bildiğimiz bu paketin içeriğinde hem *Left Behind*, hem de çok oyunculu harita paketleri *Abandoned Territories* ve *Reclaimed Territories*'i içerecek. 1080p'de oyuncularla buluşacak olan *The Last of Us: Remastered*, karakterlerden ortamlara baştan aşağıya yenilenecek. Tabii oyunculara hediye edilecek kaplamalar, crafting ve iyileşmede ekstra hız gibi artılar da olacak.



Diğer bir etkileyici oyun serisi olan *Metro* da, yeni nesil konsollara (ve PC'ye de) gıcır gıcır teşrif edecek. *Metro: Redux*, detayları E3'ten önce öğrendiğimiz bir paketti ve *2033* ile *Last Light*'ı ister tek tek, ister birlikte alabilme seçeneği sunuyordu. PC'deki en kaliteli kaplamaların konsollarda kendilerini göstereceği *Redux*, aynı zamanda yapay zekâ gibi oyunun temel mekaniklerinde de geliştirmeler sunacak. Farklı zorluklarda oyun modları da sizleri bekliyor olacak. Remake'ler arasında net çıkış tarihi olanlardan biri *Metro: Redux*. 29 Ağustos'ta Avrupa oyuncuları bu gergin atmosferlere doğru tekrar maceraya atılabilecekler.

Ama belki de E3'te açıklanan, en karizmatik ve en özenli remake *Halo*'dan geldi. En azından benim fikrim o yönde, çünkü her ne kadar *Halo* ülkemizde çok yer eden bir seri olmasa da *Halo: Master Chief Collection* (*MCC*) sunumuyla ve getirdikleriyle şapka çıkarılmayı hak ediyor.

> Remake mi, Remastered mı kavgasını ofiste bir süre yaptıktan sonra ilkini seçtik. Çünkü Grim Fandango döver. O kadar! Karşı koyana Master Chief'le saldırırız.

MCC, *Halo* evreninde Master Chief'e dair olan dört oyunluk hikâyesini tek diskte, tümüyle yenilenmiş görsellik ve seslerle, 1080p ve 60FPS performansıyla sunacak sizlere. Üstelik *Halo 2*'nin o el üstünde tutulan çok oyunculu kısmı da yine *MCC*'nin bünyesinde var. 100'e yakın haritayla bugüne kadar milyonlarca saat harcanmış *Halo 2* çok oyunculu deneyimi paketin net bir parçası yani. Ama bugüne kadarki oyun içi istatistiklerinize elveda demeniz lazım. *MCC*'de herkes, baştan başlayacak. Tabii Halo 2'ye odaklanıldığını çıkarmayın buradan. Serinin parlak mücevheri *Halo 2* olsa da, diğer oyunlar da çok oyunculu seçenekleriyle pakette olacaklar.



Yine de *MCC*'nin en güzel özelliği, dört oyunun senaryolarında her bir anın açık ve liste oluşturmaya uygun olması. Yani serinin en favori anlarını, dövüşlerini, görevlerini hangi oyunda olursa olsun dizip, istediğiniz gibi oynayabileceksiniz. Bu listeleri paylaşabilmeniz de cabası. Tabii paylaştığınız listeyi arkadaşınızla oynamazsanız olmaz. *Halo CE* ve *Halo 2*, iki kişi için ekranı bölerek ya da çevrimiçi çok oyuncu imkânı sunuyor. *Halo 3* ve *4* ise ekran bölümlendirmede 2, çevrimiçinde dört kişiye kadar çıkarak heyecanı daha da yükseltiyor. Bu paket de Xbox One oyuncuları için 11 Kasım'da piyasada olacak.

Bütün bu remake'ler, daha önce bitirdiğimiz oyunları çikolataya banıyor adeta. Ama *Grim Fandango* sürprizinin yarattığı heyecan, *Master Chief Collection*'ın oyunculara sunduğu özenli paket ve *GTA V*'in eski nesilde yapabildiklerinden sonra karşımıza çıkaracağı sürprizler heyecanlandırıyor bizi. Genişten sallamıyoruz yani, yapar mıyız hiç? **-Sarp**

The Order: 1886

YUVARLAK MASADA VERİLEN ZOR KARARLAR

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
TPS	Ready At Dawn	Sony	4 Şubat 2015

PS4 kulvarının en önemli kozlarından biri *The Order: 1886*. Bu konsola özel çıkan oyunların sayısı göz önüne alındığında neden öyle olduğunu anlamak güç değil. O nedenle omuzlarına büyük yük düşüyor bu körpe fikri mülkün. Bununla birlikte her geçen gün bu zorluğun üstesinden geleceğini adeta bas bas bağırıyor kulaklarımızın içine. Uzun zamandır radarımızda olmasına rağmen oynanış mekaniklerini ilk defa E3'te görme şansına eriştik. Öncelikle evet, şimdiye dek izlediğiniz videolar gerçekten de oyun içi grafiklerle hazırlanmış. **Ready At Dawn**, görsel anlamında PS4'ün tüm nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyora benziyor. Ayrıca ilk fragmanları izledikten sonra içimize oturan endişe filciklerinin yersiz olduğunu da mutlulukla görmüş olduk; çünkü hikâye her ne kadar sinematik anlatıma dayandırılsa da sürekli araya girerek oyun zevkinize limon sıkmıyor (en azından şu ana dek gösterilen kısımda).

Oyun genel anlamda *Gears Of War* sistemi üzerine kurulmuş diyebiliriz. Dört kişilik ekibimizle birlikte haritanın A noktasından B noktasına ilerliyor, çeşitli yüzeylerin arkasına siper alabiliyor ve önümüze çıkan düşmanlarımızı envai çeşit silahımızla tek tek indiriyoruz. E3 demosunun odak noktası oyunda kullanacağımız silahlardan biri olan Thermite Rifle'dı. Hatırlarsanız daha önce sadece Arc Gun'la tanışmış, elektrik saçan bu silah sayesinde düşmanlarımızın Edison ile Tesla'nın henüz doğmamış yedi ceddine en derin saygı ve sevgilerini ilettiklerini görmüştük. Thermite Rifle ise toplu imha şenlikleri için birebir. Tüfeğimizin iki fonksiyonu var: birincisi düşmanların üzerine "thermite grit" denilen bir toz püskürtüp onları öksürük nöbetine sokmak. İkinci ve asıl ölümcül olan özelliğiyse bu toz bulutunun tam ortasına fırlattığı fişekle ortalığı ateş yağmuruna boğmak.

Bunun dışında yaralanan arkadaşlarımızdan birinin boynundaki küçük tüpü kıyafetlerinin içinden çıkarışına, dudaklarına götürüşüne ve Blackwater denen sıvıyı yudumlayarak boynundaki yarayı birkaç saniye içinde iyileştirdiğine de tanık olduk. Bir diğer videoda boy gösteren ilk Half-Breed'imizi, yani kanımıza feci bir şekilde susamış olan kurtadamı da unutmamak gerekiyor elbette.

Gel gelelim oyunu benzerlerinden ayıran yanlarının ne olduğuna dair hâlâ en ufak bir ipucumuz bile yok. Ama hiç kimsenin "canavarlarla savaşan gizli tarikat" fikrine soğuk bakacağını sanmıyorum. Çıkış tarihine kadar önümüzde bol bol vakit olduğunu da göz önünde bulundurursak parmaklarımızı çaprazlayıp Ready At Dawn'un bizi üzmeyeceğini umabiliriz. **-İhsan**



Sony'nin, belki de dekor olarak en çok özendiği yerdi The Order: 1886'nın standı. Ama o aydınlık dış cephe hiç fotojenik değilmiş.



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Kojima Productions	Konami	2015



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

SENİ BEKLEMEK ACILARIN EN BÜYÜĞÜYMÜŞ!

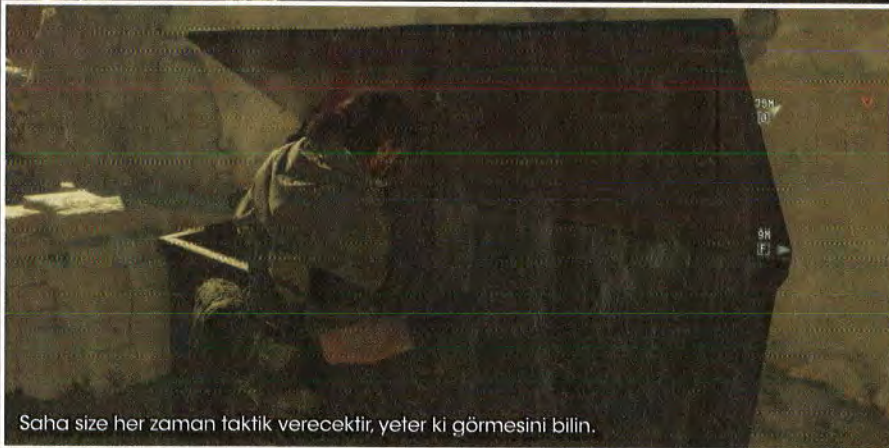
Açık konuşmak gerekirse gözlerim yine **Kojima**'yı aradı ancak bu kez geçen seneki kadar şanslı değildim maalesef. Fakat yine kapalı kapılar ardında *MGS V*'i uzun uzun oynanırken görecek olmak benzer bir heyecan yaşattı bana. Kojima'nın uzunca bir süredir, serinin kabuğunu kırmasıyla ilgili ciddi fikirleri olduğunu biliyoruz: Oyuncuyu dar bir rotada bir noktadan diğerine gönderen oyun tipinden kurtarıp gerçek açık uçlu bir dünyaya sokmak; uzun ara sahneleri kısaltmak ve geçişlerini belirsiz hale getirmek gibi *MGS*'yi olduğundan daha başka bir şey yapacak detayların oynanışa nasıl etki edeceğini merak ediyordum. Ve E3'te gördüm ki Kojima, ekibiyle bundan çok daha fazlasını başarmış. Bir şekilde serinin farklı oyunlarında öne çıkan en anlamlı oyun mekaniklerini birleştirip bunu koca bir haritaya serpiştirmiş.

Neyse efendim, kulağımda **Mike Oldfield**'ın adeta Big Boss'un üzerine dikilmiş şaheseri *Nuclear*, Konami standında gördüğüm ilk Japon abinin koluna yapıştım *"bana oyunu gösteaağr!"* diye. O da kendisini bırakmam için bana en havalısından bir adet Diamond Dogs tişörtü hediye edip gösterimin yapılacağı salona yönlendirdi. Yaklaşık 15, bilemedin 20 kişilik bir grupla oyunu izlemeye başladık. Big Boss ve Ocelot ekranda göründükleri andan itibaren transa geçmiş gibi kalakaldım. Grafikler şöyledir, böyledir ama Kojima'nın "oyunculuk" takıntısının sebebini böylece anlamış oldum. Hani, kendisine David Hayter sorulunca, *"bu kez gerçek aktörlere çalışmam gerekiyordu"* diyordu ya? Bunun cevabını daha ilk sahneden almış olduk: Ocelot ve Big Boss'un diyalogları sırasındaki yüz ifadeleri inanılacak gibi değildi ve bu da ancak gerçek aktörlerin rol kesmesiyle başarılabilirdi. Serinin karakterleri hep özeldi ancak onları bu denli kanlı canlı görmek insanı mest ediyor.

Ocelot *"Sen savaş alanında yaşayanlar için bir efsanesin. O yüzden bu görevi yalnız başarmalısın. Şimdi git ve efsanenin hakkını ver."* dediği anda kontrol bize geçiyor ve operasyona başlıyoruz. Bundan sonrasında neyi nasıl yapacağımız bize kalmış. Asıl amaç intikam! *Ground Zeroes*'u oynadıysanız **(SPOILER GELİYOR!)**, Miller ve Big Boss'un el emeği göz nuru Mother Base'in yerle bir olduğunu hatırlarsınız. **(bitti gitti spoiler)** Big Boss bunu yapanları bulmak ve Miller'ı kurtarmak için Afganistan bozkırında uzun bir yolculuğa çıkıyor.

TRUVA ATI İÇERİDE

Gerçi *Ground Zeroes*'ta tadına varmıştık ancak bir *MGS* oyununda olabildiğince serbest olmak ilginç. Ve *MGS*'nin sunduğu açık uçlu oynanış, diğer açık uçlu oyunlara göre çok daha gerçek duruyor. Elbette ki bu bir Kojima oyunu ve tüm ciddiyetinin altında *Metal Gear* serisinin köklerine uzanan "oyunsal" unsurlar unutulmamış. Ancak oyunun gizlilik ve



Saha size her zaman taktik verecektir, yeter ki görmesini bilin.

strateji geliştirmeyi ödüllendiren yapısı açık uçlu dünyaya cuk oturuyor. Uygulanabilecek stratejiler sınırsız... Big Boss önündeki ilk kontrol noktasına sürdüğü atın arkasına saklanarak ulaşıyor. İki askerden birini uyuşturucu silahla bayıltıyor ve diğerinin ona doğru yürümesinden faydalanıp onu konuşturuyor. Tıpkı *Ground Zeroes*'da olduğu gibi düşman askerlerinden her türlü konuda istihbarat toplama şansı var. Aldığı bilgiye göre iDroid üzerinden ulaşabildiği harita sürekli olarak güncelleniyor.

Tam bu noktada Big Boss bayılttığı askeri Fulton sistemiyle Mother Base'e yollayınca salonda müthiş bir alkış kopuyor. Cidden *Phantom Pain*'in beni en çok heyecanlandıran kısmı burada ortaya çıktı: Mother Base'i yeniden inşa ediyoruz ve geliştiricilerin söylediğine göre istediğimiz gibi kişiselleştirebilmemiz mümkün. *Portable Ops*'ta tanıtılan ve *Peace Walker*'ın en sağlam özelliklerinden biri olan ordu yönetme olayı da geri dönüyor. Bu da *Phantom Pain*'in savaş alanında olduğu kadar, Mother Base'de de geçeceği anlamına geliyor. Çünkü üssü kurmakla kalmıyor, aynı zamanda onu savunmak durumunda da kalıyorsunuz. Dolayısıyla, savunma sistemleri geliştirmeniz ve bunları stratejik noktalara yerleştirmeniz gerekiyor. Mother Base sizin her şeyiniz, onu bir kez kaybettiniz ve artık ona gözünüz gibi bakmanız lazım. Elbette ki üsse saldıranların kim olduğunu kesinlikle bilemiyoruz. Bu konuda en ufak bir şey çıtlatmadı oyunu oynatan ekip.

Savaş alanında bayılttığınız personeli, ekipmanları, araçları, cephaneyi Fulton sistemini kullanarak üsse yollayabiliyorsunuz ama her zaman değil... *Phantom Pain*'de her şey gerçek zamanlı olarak değişiyor ve buna hava şartları da dâhil. Hiç beklenmedik bir anda rüzgâr şiddetlenebilir ve kum fırtınasına yakalanabilirsiniz. Bu durum sadece görüşünüzü kısıtlamıyor, aynı zamanda Fulton kullanmayı da imkânsız hale getiriyor. Gerçek zamanlı olarak ilerleyen bir diğer şey de gece-gündüz döngüsü. Big Boss oyun sırasında ikinci bir kontrol noktasının beklediğinden çok daha kalabalık olduğunu görünce, geri çekilip yüksek bir yerden devriye rotalarını izlemeye başladı. Cebinden bir elektronik sigara çıkardı ve beklemeye başladı. "Phantom Cigar" adı verilen bu ekipman zamanı geçirmeye yarıyor ve bu sayede olayları bir süreliğine akışına bırakıp askerlerin vardiya değişimlerini bekleyebiliyorsunuz. Vardiyası biten askerler koğuşlarına dönüp dinlenmeye çekiliyorlar. Bu sırada hangi askerin hangi devriye rotasını kullandığını da görmüş oluyorsunuz. Burada önemli olan kalabalık bir şekilde korunan bölgelere bir sızma noktası yaratabilmek.


Fulton sistemi savaş alanından hemen her şeyi Mother Base'e göndermenizi sağlıyor.

Big Boss bu noktada dürbününü kullanarak devriye boşluklarının arasına birer waypoint atıp bir rota yarattı kendine. Biz de kendimizi tutamayıp bir alkış daha patlattık üzerine.

ESKİ BİR DOSTUN DÖNÜŞÜ

Kuracağınız stratejiler sadece savaş alanında gördüklerinizle sınırlı değil. Her zaman Mother Base'den yardım alabilirsiniz. Orada size yardım edebilmek için yanıp tutuşan ve size sonuna kadar sadık askerleriniz var. Big Boss Araştırma ve Geliştirme ekibinden kendisi için bir adet büyükçe bir koli yollamalarını istiyor. Doğru tahmin, eski dost koli geri döndü. İçeri sızmak için bundan daha ideal bir yöntem olamaz. Yalnız eskiden kolinin içindeyken hiçbir şey yapamazdık. Artık Fulton kullanmak, ateş etmek ve kutu fark edilirse içinden hızlıca dışarı atlamak gibi pek çok şey yapabiliyoruz. Elbette ki oyun içerisinde kazanmış olduğunuz kaynakları kullanarak ekibinize sürekli olarak yeni teknolojiler üretme şansı tanıyabilirsiniz. Bir yandan sahada operasyonu yürütürken, diğer yandan ordunuzu kuruyor ve üssünüzü geliştiriyorsunuz, unutmayın...

Bu noktaya kadar tıpkı bir hayalet gibi fark edilmeden istihbarat noktasına ulaşan Big Boss tam olay mahallini terk edecekken yakalanıyor. Ancak eskiden yaşadığınız paniği unutabilirsiniz çünkü üssünüzden bir havan topu saldırısı ve sizi oradan çıkarması için bir helikopter isteyebiliyorsunuz. Elbette ki etrafta uçaksavar benzeri ağır silahlar olmaması gerekiyor. Üsten yardım istemeden önce bu noktaları sabote etmeniz gerekiyor. Big Boss kendi yeteneklerini ve üsten gelen yardımı kullanarak çapraz ateşten kurtuluyor. Elbette ki bu istekleriniz ortak bir kaynak tüketiyor ve hababam bir şeyler


Mother Base sizin her şeyiniz ama hiçbir zaman tam olarak güvende olmayacak.

isteyemiyorsunuz. Yani kararlarınızı verirken bir sonraki adımı mutlaka düşünmek zorundasınız.

Oturumun sonunda Big Boss, Mother Base'e ayak basıyor. Onu gören askerler karşısında esas duruşa geçiyorlar. *Peace Walker*'ın aksine Mother Base bu kez tamamen içinde gezebileceğiniz gerçek bir mekân. Siz geliştirdikçe, o da büyüyor. İndikten sonra her yerde görebildiğimiz tek bir simge dikkatimizi çekiyor: Diamond Dogs! Ve burası *MGS 2*'den hatırlayabileceğiniz Big Shell'e tuhaf bir şekilde benziyor. Bu arada isterseniz askerlerinizle birlikte atış talimi ya da idman yapabilir, onların özelliklerini geliştirebilirsiniz. Daha kim bilir ne özellikler düşünmüşlerdir Mother Base için...

Şahit olduğum bu yarım saatlik deneyim beni benden aldı. Bir yandan Kojima'nın *MGS*'nin gelmesini istediğim noktanın ötesini hayal edip başarmış olması, diğer yandan hikâyenin detaylarını deliler gibi merak ediyor olmam *"Artık çıkana kadar daha fazla MGS V'e maruz kalmayayım."* dedirtti. Daha önce de söylediğim gibi "Phantom Pain" dedikleri şey daha oyunun çıkışına uzunca bir süre olması. Nasıl beklenecek bilmiyorum... **-Faruk**

Kojima'yla ikinci bir buluşma hayalim şimdilik suya düştü ama sapıkça takibim devam edecek.





PC PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360

Alien: Isolation

KÖŞEYİ DÖNÜNCE...

Sonunda... Yıllardır birbirini takip eden kötü uyarlamaların ardından gerçek bir *Alien* oyunu karnımızı yarıp içimizden çıkmaya hazırlanıyor! (bkz. aşırı coşmuş yazar örneği) Bu oyunda tam teçhizatlı bir Marine değiliz, etrafımızda da ucuz filmlerdeki figüranlar gibi tek bir mermiyle patır patır dökülecek Alienlar yok. Neden? Çünkü o -lar eki yok da ondan! Bu sefer karşımızda tek bir Xenomorph var. Tıpkı 1979'da sinemaları sallayan ve dünya çapındaki od patlama sayısına tavan yaptıran ilk filmde olduğu gibi...

Ölümcül, tetikte, zeki ve her daim peşinizde... Oyunun en başarılı olduğu şey hiç şüphesiz atmosfer. Uzay gemisinin ve bilgisayarların dizaynından tutun da duvarlardaki posterlere kadar her yerde bir 70'ler havası sezinliyorsunuz.


Koca ayak meğer uzaylı çıkmasın mı...

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Korku	Creative Assembly	Sega	7 Ekim 2014

Oynanışın da *Amnesia*'yı andırması cabası; hayatta kalmak istiyorsanız sessiz olmalı, bilimum yerlere saklanmalı ve tabii ki takip cihazınızın o tanıdık ama ürkütücü *bip, bip*lerine kulak kesilmelisiniz. Bu esnada Alien'ın da her hareketinizi dikkatle *gözlemleyip dinlediğini* de unutmamalısınız. Peki Xenomorph'un oynayış biçiminize göre taktik değiştireceğini biliyor muydunuz? Eh, artık haberiniz olduğuna göre gönül rahatlığıyla titremeye başlayabilirsiniz. Şurası kesin, *Alien: Isolation* önümüzdeki yılın en iddialı korku oyunlarından biri olacak. #direnamandaripley. -**İhsan**

Lords of The Fallen

PC PS4 XBOX ONE

ŞİMDİKİ NESİLDE SOULS SERİSİ ARAYANLARA

Oyunun baş yapımcısı **Thomasz Gop** *"Artık aştım bunları"* diyor, kendisine *Souls* oyunlarıyla olan benzetmeler yapıldığında. Gop oyununa güveniyor, çünkü *Souls* serisiyle temelde aynı yönde gidiyor gibi gözükseler de, aslında *Lords of the Fallen*'ın masaya koyduğu kendine has özellikler mevcut.

Başından itibaren **Harkyn** adında, zamanında bir suçlu olan ama günahlarının kefaretini ödemeye kararlı bir karakteri yönettiğimiz *Lords of the Fallen*, *Souls* serisinden daha yoğun bir hikâye sunuyor. *Dark Souls* oynarken, hikâyeye dair parçaları toplayıp kendimiz birleştirmeye çalışırken burada güçlü ve kişisel bir hikâyenin olduğunun garantisini veriyor Gop. Çevreden yararlanmak, düşmanları zayıf zemin kaplamalarına çekip derin çukurlarda ölüme düşüşlerini seyretmek E3'ün en popüler yorumuydu zaten. Harkyn ufak yaratıklardan birkaçını halledebiliyorsa da, iş ciddi boss'lara geldiğinde aynı *Souls* serisindeki gibi temkinli olmak gerekiyor.

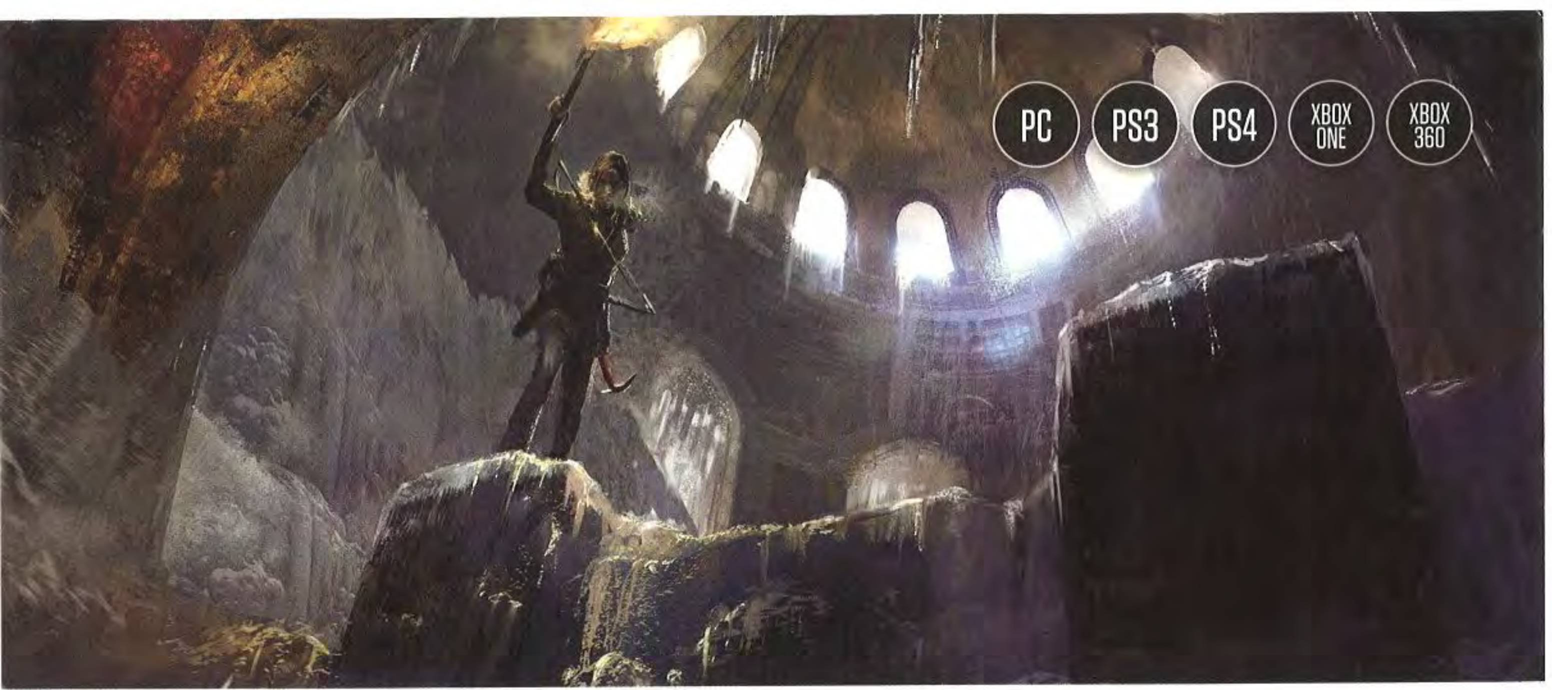
Zaten benzerlik sadece burada gelmiyor. Kontrol şeması, kaçış ve saldırı periyodları gibi alışkanlıklarınız bu oyunda da işe yarayacak. Ama Gop'un bu benzerliğe eklediği bir diğer şey, ritmin *Lords of the Fallen*'da daha hızlı olduğu.

Tabii şu gerçeği de atlamamanız lazım. *Lords of the Fallen* şimdiki konsol neslinde ortaçağ temasında *Souls* oyunlarına en çok yaklaşabileceğiniz nokta. Söylenenler, gördüğümüz demolar ve kişisel fikirler sadece yaklaşmanın değil, sıkı bir rekabetin de olabileceğini gösteriyor. Ama oyun çıkıp karşımıza bir bütün olarak gelmeden önce bunun kesinliğini göremeyeceğiz. -**Sarp**



Ölümler, Lords of the Fallen'da çok da acımasız değil. Dark Souls'da olduğu gibi cesedinize gidip kaybettiklerinizi geri alabiliyorsunuz.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon / RYO	CI Games Deck 13	Bandai Namco	2014 Sonbahar



Rise of The Tomb Raider

ARTIK LARA'NIN BAŞKA ORGANLARI İLE ANILMA ZAMANI GELDİ

Tomb Raider ve **Lara Croft** geçtiğimiz sene seriyi sıfırlayıp başa döndüğünde hepimiz biraz çemkirmiştik aslında. Bilgisayar oyunları evriminin bu en önemli yapı taşlarından biri ve en sevdiğimiz kadın karakter yenilenecek ve eskiden onda bulduğumuzu artık bulamayacağız gibi geliyordu. Ama oyunun çıkması ile ağzımıza yediğimiz Lara tokatı unutulmazlar arasına girdi. Şahsım adına geçen sene *The Last of Us* ile birlikte en fazla keyif alarak oynadığım oyun *Tomb Raider* idi. *"A survivor is born"* diyerek seriyi sıfırlayan **Crystal Dynamics**, bu prequel hikayeyi yeni bir sequel ile genişletmeye karar verdi ve E3 2014'te Lara'nın yükselişinin başladığını resmi olarak duyurdu.

Mitolojik öğeler bir yana en azından karakterin hikâyesinin anlatımı bakımından gerçekçiliğe ve çok daha sert bir üsluba geçen yeni seri, bu çizgisini bir adım öteye taşıyacak gibi. Çünkü elimizde hem fiziksel hem de psikolojik olarak yaralanmış, zor durumda olan bir Lara Croft profili olacak. Lara, içinde bulunduğu bu durumdan kaçarak değil tam tersine yeni hayatını kabullenerek kurtulacak ve karakterin bu yolculuğunda biz de ona eşlik edeceğiz. Evet, bu durum aslında *Tomb Raider* oyunlarını artık sadece bir Lara Croft oyunu yapacak gibi, belki de yapımcılar zaten bunu istiyor. Fakat bizim istediğimiz hem kusursuz bir karakter gelişimine tanıklık etmek hem de tek bir noktada değil dünya genelinde maceralar yaşamak. İlk oyundaki gizemli Japon adasına benzer bir mekan bize yetmeyecektir. Videoda bir psikolog karşısında derdini anlatan Lara, belki de bu dertlerini anlatırken onların nasıl oluştuğuna dair maceraları ile bizim kontrolümüzde olacak. Ayrıca Lara'nın yükseliş hikâyesi bu olacaksa, başından geçen bir kaç macerayı yaşarsak ona daha çok inanabiliriz.

1996'da başlayan ve inişli çıkışlı bir yolu takip eden seri geçen yıl bana sorarsanız çok doğru bir yola saptı. Ben Lara'nın bu nesil için tekrar anlatılmasından hiç rahatsız değilim. Nihayetinde bir seri radikal kararlar ile sıfırlandığında ve karşımıza iyi bir oyun çıktığında, *"bazı şeyler özel kalmalı"* mantığını çok fazla hisseden biri değilim. *Rise of The Tomb Raider*'ın harika bir oyun olacağından da zerre şüphem yok. **-Pozan**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon Macera	Crystal Dynamics	Square Enix	2015



Lara Croft and The Temple of Osiris

ESKİ LARA'YI ÖZLEYENLERE...

2010 senesinde aniden karşımıza çıkan *Lara Croft and the Guardian of Light*'ı hatırlarsınız. *Tomb Raider* serisinin kötüye gittiği dönemlerde hiç de fena sayılmazdı. Serinin oyunlarının ruhuna uzak olduğu şeklinde eleştirilen yapımın şimdi de bir devam projesi var ve E3 2014 zamanı yüzünü gösterdi. Oyunun temelini oluşturan Co-Op oynanış modelinde oyuncu sayısı 2'den 4'e çıkaran yapım adından da anlayacağınız üzere **Mısır**'da geçiyor. Eski Tomb Raider serisine en çok yakışan mekanlardan biri olan Mısır, bu yapımı da eski oyunlar ile benzer bir çizgide tutuyor. Lara Croft'ın giysisinden güzelliğine kadar eski tipte olması, bulmacaların benzer yapıları v.b. öğeleri de ele aldığımızda Crystal Dynamics bir yandan yeni *Tomb Raider* ile Lara'yı resetlemiş olsa da bir yandan da bu seri ile klasik Lara'dan vazgeçemeyenlerin de gönlünü alıyor. Yeni nesile yakışan görselliği, 4 kişi co-op özelliği ve Mısır mitolojisi ile oyun hiç de fena görülmüyor. Ama Lara ile bağınız çok daha duygusal ise sizi *Rise of the Tomb Raider* anca kesecektir. **-Pozan**



PC | PS4 | XBOX ONE

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Crystal Dynamics	Square Enix	Belli Değil

3DS Wii U

Super Smash Bros.

KARDEŞ KATLİ VACİPTİR

Pek çoğunuzun gözünden kaçmış olabilir ama aslında *Super Smash Bros.* bu E3'ün en bomba sunumlarından birine sahipti. **Iwata**'yla **Reggie**'nin önce live-action olarak sonra da sanal olarak kapışmasıyla duyurulan oyun serinin geleneğini devam ettiriyor ve araba dolusu Nintendo karakterini birbirine kırdırıyor. Ama çok enteresan yeniliklerle.

Öncelikle Nintendo en başta soğuk baksa da gelen taleplere dayanamamış ve oyuna Mii'lerimizi kullanabilme seçeneğini eklemiş. Mii'lerimiz oyunda özel kıyafetlerle yer alacaklar ve üç dövüş sınıfından birine (brawler, swordfighter ve gunner) dâhil olacaklar. Yine de Nintendo kavga çıkmasın diye internet üzerinden Mii karakterlerin kullanımını sınırlamış durumda. Mii'lerle yalnızca arkadaşlarımıza karşı dövüşebileceğiz.



Nintendo canlı yayında bir konferans yapmamış olabilir ama E3 alanında hatırı sayılır bir bölgeyi kapatmıştı.

Bir diğer yeni duyurulan olay da Amiibo'lar ki aslında doğrudan *Super Smash Bros.*'a ait bir olay değiller. Amiibo dediğimiz şey içlerinde çip bulunan mini figürler (*Skylanders* ve *Disney Infinity*'deki gibi yani). Şu an için 15 tane Amiibo duyurulmuş durumda. Bunları alıp Wii U kontrol cihazındaki alana koyuyoruz ve o karakteri desteklenen oyuna dâhil ediyoruz. Örneğin Mario Amiibo'sunu *Super Smash Bros.*'ta kullandığınızda oynadığınız Mario karakteri, normal Mario karakterinin aksine güçleniyor, yeni kombolar öğreniyor vs. Aslında çok fazla ayrıntı da açıklanmadı henüz. Ha, şunu biliyoruz; *Super Smash Bros.*'tan sonra *Mario Kart 8*, *Mario Party 10* gibi oyunlara da Amiibo desteği gelecek. Ama tabii Amiibo'ların Türkiye'ye gelmelerini beklemeyin, o ayrı.

Oyuna dönecek olursak şimdiye kadar 33 karakter duyuruldu. Mario, Link, Samus gibi eski dostların yanına Mega-Man, Pac-Man, Wii Fit Trainer (!) gibi yeni dövüşçüler de katılıyor. Şimdilik en öne çıkarılanı çağdaş pokémonların en sağlamlarından Greninja. Oyunda Sonic de olacak bu arada.

Oyunun Wii U ve 3DS versiyonları birbirinden oldukça değişik olduğundan çapraz oynama seçeneği yok ama karakter özelleştirmeleri iki konsol arasında gidip gelebiliyor.



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Dövüş	Nintendo	Nintendo	3 Ekim (3DS), 2014'ün son çeyreği (Wii U)

Oynanış açısından ise söylenebilecek pek bir şey yok tabii. Sevdiğimiz karakterler harala gürele dalıyor birbirine. İzlemesi gayet keyifli şu an için. Nintendo'yu biraz tanıyorsam oynaması da öyle olacaktır. **-Ömer**

XBOX ONE

Sunset Overdrive

BU OYUNUN HIZINA YETİŞMEK MÜMKÜN DEĞİL!

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Insomniac Games	Microsoft	28 Ekim 2014

Özellikle E3 öncesi Mayıs ayında oyuncular üzerinde harika bir beklenti yaratan ve kendini pazarlamasını iyi bilen *Sunset Overdrive*, E3'te karşımıza zımba gibi ve oynanabilir halde çıktı! Adres değişitrip **Microsoft**'un şefkatli kollarına kendini bırakan **Insomniac Games**, yarattığı bu yeni markası ile oldukça gurur duyuyor ve bunu E3'te yeterince belli ettiler.

Insomniac Games'in her fırsatta Microsoft'tan ne kadar memnun olduğunu söylemesi kafaları karıştırıyor. Ratchet & Clank devrinde acaba neler oldu?

Eh, koca senede neredeyse iki elin parmaklarını geçmeyecek kadar yeni IP duyurulunca kıymetleri daha bir artıyor. *Sunset Overdrive* hem exclusive bir oyun olması hem de bugüne kadar gördüklerimizi düşündüğümüzde, şahsım adına bu yeni oyunlar içerisinde beni en çok heyecanlandıranlardan biri. Kendine özgü görsel dili, hızlı oynanışı ve mizahi kişiliği en iddialı olduğu yanları. Açık dünya bir oynanış ile yüzlerce çılgın silahı da buna ekleyebilirsiniz. Kahramanımızın akrobatik hareketleri ve şehirdeki tüm platform öğeleri de oyunun hızına ayak uyduracak şekilde tasarlanmış. Daha önce de söylediğimiz gibi konu shooter ve platform türlerini birleştirmekte Insomniac Games lider sayılabilir. Şüphe duyanlar için örnek; *Ratchet & Clank* serisi. E3'ten gördüğümüz kadarıyla Insomniac Games zaten çok iyi becerdiği bu türün üstüne, yeni nesilin gücünü de arkasına alarak eklemiş de eklemiş. **Xbox One**'ın bu seneki E3 şovunun en renkli yıldızı kuşkusuz *Sunset Overdrive*'dı. Bu oyunun exclusive olması Microsoft için iyi bir tercih olacak gibi görünüyor. *Dead Rising 3*'ten sonra aynı tipte ama çok daha renkli ve onda olmayan platform öğelerinin en iyilerini eklemiş bir oyun geliyor. Fakat şu beklenti yükseltme işini artık biraz dengeleseler iyi olacak. Malumunuz, biz oyuncular çok kolay hayal kırıklıkları yaşayabiliyoruz. **-Pozan**



PC PS4 XBOX ONE

The Witcher 3: Wild Hunt

WITCHER EVRENİNDE HAKİKATEN YENİ BİR ÇAĞ GELİYOR

"*Kaderin kılıcının iki ağzı vardır. Bunlardan biri sensin...*" CD Projekt Red ekibinin Andrzej Sapkowski'nin romanlarından yola çıkarak hazırladığı Witcher üçlemesinin son halkasına ulaşmamıza birkaç ay kaldı. Bununla birlikte yapımcı ekip oyun programlamak kadar, oyuncuları nasıl heyecanlandıracağını da iyi bildiğini hepimize gösterdi; çünkü E3'ün hem öncesinde hem de sonrasında yayınladıkları videolar, oyun içi görüntüler ve müziklerle hepimizin aklını başından aldı şu çılgın Polonyalılar.

Her şeyden önce evvelki oyunlardan hatırladığımız Vesemir, Lambert, Eskel, Triss ve Dandelion'un oyunda yer alacağı kesinleşti. Bunların yanı sıra birkaç yeni isim daha açıklandı ki bunlarda iki tanesi serinin kitaplarını okuma şerefine nail olanlara coşkulu naralar attırmaya yetecek cinsten: Ciri ve Yennefer. Yennefer'ın adına ilk iki oyundan aşinayız zaten; kendisi güçlü bir büyücü olmasının yanı sıra Geralt'ın da en büyük aşkı. Ciri'yi anlatmaya ise sayfalar yetmez. Özet olarak Cintra Prensesi, Witcher eğitimi almış bir öksüz, damarlarında Kadim Kan taşıyan bir büyücü ve (buraya dikkat) Geralt'ın manevi kızı olarak tanımlayabiliriz onu.

Bu iki ana karakterin yanı sıra Redania İstihbarat Teşkilatı'nın (casusluk şebekesinin kibarca söylenişi) Başkanı Dijkstra ile Nilfgaard İmparatoru Emhyr Var Emhyreis'in de oyunda yer alacağı doğrulandı. Böylelikle oyun haritasında Nifgaard ve Redania topraklarının yer alacağı, dolayısıyla Witcher evreninin en büyük şehri Novigrad'ın sokaklarını da arşınlayacağımız açıklığa kavuşmuş oldu. Ki daha sonra özel bir gösterim esnasında bu şehrin küçük bir bölümünü şöyle bir görme şansını da yakaladık.

Tanıtımlar boyunca at üstünde savaşmak, arbalet kullanmak, yelken açmak, yüzmek, keşfedilmeyi bekleyen sualtı şehirlerine dalmak ve at yarışlarına katılmak gibi saymakla bitiremeyeceğimiz tonla özellik açıklandı. Ama en güzeli oyunu oynayan CD Projekt çalışanının taaa uzaklardaki bir dağ sırasını gösterip alelade bir şeyden bahsediyormuşçasına, "Bu dağları ve arkasında kalan bölgeleri keşfe çıkabiliyorsunuz," demesiydi sanırım.

Tabii bununla birlikte gözümüzden kaçmayan ufak tefek aksaklıklar da vardı. Mesela dövüş sistemi taktiksel açıdan hoş gözükse de (ekran iyice geriye yaslanıyor ve savaş alanını rahatça kontrol altında tutabiliyorsunuz) çatışmalar aşırı kolaydı. Hadi bunu geçtik, E3'te oyunu bilerek en kolayda oynamak bir rutindir. Ama Geralt'ın *Dragon Age 2*'den fırlamış bitirici hamleleri çok gereksiz olmuş. Bir de "Witcher Sense" adlı yeteneğimiz sayesinde ağaçlarda, zeminde vs gördüğümüz izler fazla mı belirgin ve büyük olmuş ne?

Son olarak... ormanda haydutlardan kurtardığın kadına göz kırpıp, "İşim bitince belki uğrarım," dediğin gözümüzden kaçmadı Geralt, seni hınzır. **-İhsan**



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
RYO	CD Projekt Red	Bandai Namco	24 Şubat 2015

Little Big Planet 3

BÜTÜN DÜŞLERİNİZİN GİTTİĞİ BİR YER VAR

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Platform	Sumo Digital	Sony	Kasım 2014



Sony'nin konferansında *LBP 3*'ü gördüğümüze şaşırdık mı? Elbette hayır, böylesine başarılı bir serinin PS4 için geliştirilmekte olduğunu tahmin etmek için müneccim olmaya gerek yoktu. Ama oyunun yöneldiği nokta sürpriz oldu benim için açıkçası, çünkü bizim haylazın yanına yeni kardeşler eklemeye karar vermişler.

Buradaki niyet farklı yetenekleri olan karakterleri Co-Op oynayarak herkesin farklı engelleri çözdüğü bulmacalı bölümler sunmak. Mesela yeni karakterlerimizden ilki **Oddsock** çok hızlı, bu sayede birbirine yakın duvarlardan zıplaya zıplaya tırmanabiliyor veya tekerleklerin üzerinde koşarak döndürebiliyor. İkinci karakterimiz **Toggle**'ın görevi iri cüssesiyle ağır engelleri ittirmek ve zor düğmelere basmak. Ayrıca Toggle dilediğinde küçük Toggle'a dönüşebiliyor, bu mini boyutunda da diğerlerinin giremediği deliklere giriyor. Yeni karakterlerden sonuncusu **Swoop** ise bir kuş ve tahmin edebileceğiniz üzere uçabiliyor.

Oyunda bir, iki ve dört kişilik bölümler olacak. Yani ilk oyundakine benzer sadece Sackboy ile oynadığımız bölümler de var. Ama E3'de üzerinde durulan daha çok dört farklı karakterle oynanıştı. Sony konferansında gösterdikleri bölümü, tanımadığım iki basın mensubu ve oyunun topluluk yöneticisi **Sarah Wellock**'la oynadık. Belki kendisini Sony konferansında sahneye uzay desenli elbisesiyle çıkması ve Oddsock'la bir türlü duvar zıplamalarını beceremeyişinden hatırlarsınız.

HERKES KENDİ İŞİNİ YAPSIN

Ben Toggle'la oynamayı tercih ettim. Nedense Oddsock ve Swoop'a pek ısınamadım. Sonuçta Toggle daha şapşal, sevimli bir şey, Hodor gibi. Önceki oyunlarda herkes Sackboy olduğundan iş biraz daha yarışmaya dönerdi ve her zaman yardımlaşmazdık. *LBP 3*'de tersine birlikte hareket etmek gerekiyor. Bazı engelleri herkes kendi yöntemiyle aşabiliyor. Mesela Sackboy tırmanarak, Oddsock duvarlardan zıplayarak, Toggle ağırlığını kullanıp zıplayarak ve Swoop uçarak aynı yeri geçebiliyor. Ama çoğu zaman da birinin kendi özel yeteneğini kullanarak kapıyı açması veya bir engeli kaldırması gerekiyor. Ayrıca Toggle ile diğerlerini tokatlaması çok zevkli.

Yeni karakterler haricinde en önemli değişiklik haritaların daha fazla derinliğe sahip olması. Oyun özünde halen iki boyutta ilerlemenizi gerektiriyor ama daha fazla öne veya arkaya hareket ettiğiniz bölümler var. Oyunun ses, grafik ve haritalarında da gelişme olsa da teknik ve tasarım açısından önceki oyunlardan çok da farklı değil. Oynanış ve aldığınız zevk de çok benzer. *LBP*'nin en sevdiğim yanı, yani **Stephen Fry**'ın harika seslendirmesi de *LBP 3*'de yer alacak.

Oyunla ilgili en güzel haber ise ilk iki oyunda ürettiğimiz haritaların üçte de çalışacak olması. Bu sayede *Little Big Planet 3*'ün bugünden milyonlarca haritası var oynayabileceğiniz. Ayrıca oyunu PS4'ün yanı sıra PS3'de de oynayabileceksiniz.

OYNADIK!

Benim için gelmiş geçmiş en iyi platform oyunudur *LBP*. Bugüne dek gördüğüm tek sorunu ilk oyun çok iyi olduğundan ikincisinde üzerine ekleyecek çok bir şey bulamamalarıydı. Sanıyorum bu yüzden **Media Molecule** yeni projelere geçip üçüncü oyunun geliştirilmesini **Sumo Digital**'e bıraktı. Onlar Media Molecule kadar iyi bir iş çıkarabilecekler mi göreceğiz ama elde bu kadar iyi bir malzeme varken yanlış yapmaları zor olsa gerek. **–Tuğbek**

LBP 3'ün yapımı Media Molecule'de olmayınca, bu çılgın çocukların neyin peşinde olduğunu merak ettik. Ama kimsenin ağzını bıçak açmadı.



Biz yakalamayı unutsak da Sony üşenmemiş, E3 videosunun merkezine Tuğbek'i koymuş.

Oculus Rift ve Project Morpheus

GERÇEĞE ÇAĞRI





Benim için bu E3 başarılı geçmiştir. O kaosun ve koşturmacanın içinde denemek için yandığım iki şey vardı: biri Project Morpheus, diğeri Oculus Rift... Ama öyle ucundan değil, tadına vara vara denemek istiyordum ikisini de. Ben büyük prodüksiyon seven adamım; üç boyutun, surround ses teknolojisinin, titreyen gamepadlerin bittiği noktada, yerine gelen şeyin ne olacağını hep merak ettim. Yok efendim koku veren makine, yok hologram derken, aklı başında birileri çıkıp sanal gerçeklik teknolojisini son kullanıcıya ulaştırmayı denedi. Yıllardır birçok firma ve ekip tarafından denenen, genelde arcade salonlarında anca görebildiğimiz; zamanında Virtual Boy olup raflara bile düşmeyi başaran bu teknoloji özellikle son derece yorucu bir deneyim olmasından, yeterli yazılım desteği alamamasından ve üretim maliyetlerinden dolayı evlere ulaşmadı.

Oculus Rift bu problemlerin bir kısmına çözüm getirebilmiş değil ancak desteklenen oyunlarda yaşattığı his inanılmaz. Baktığınız ekranda çerçeve görünmemesi, gecikme süresinin neredeyse sıfır olması gibi detaylar Oculus'u tam bir arzu nesnesi haline getiriyor. E3'teki Oculus standının camına ekmek banarken şans eseri içeri dalınca *Alien: Isolation*'ı deneme şansı buldum. Böyle bir şey olamaz... Oyunu sanki Oculus için özel olarak geliştirmişler. Sevastopol adlı uzay istasyonunun dar ve karanlık koridorlarında yaratıktan kaçmak, benim için yıllardır kurduğum bir hayalin gerçeği dönüşmesi demekti.

Aynı oyunu ve aynı sekansı kendi standında LED ekranda da oynamıştım ve şöyle söyleyeyim: Oculus deneyimi sonrasında katiyen geri dönüp ekranda oynamak istemezsiniz. Bildiğiniz gibi *Alien: Isolation* için **Creative Assembly** yeni bir oyun motoru geliştirdi ve kullandıkları bu yeni oyun motoru Oculus'ta, ekranda olduğundan çok daha gerçek görünüyor. Normal ekranda oyun oynuyorken, Oculus'ta iş oyun oynamanın ötesine geçiyor: Birinde karakter yönlendirirken, diğerinde siz o karakter olduğunuzu hissediyorsunuz. Oculus'un kafa hareketlerinize verdiği tepkide herhangi bir gecikme hissetmedim *Alien* demosunda. Dolayısıyla benim için her şey çok olağan gelişti. Demo boyunca çekmeceleri karıştırdım, kayıp Nostromo'nun seyir kayıtlarına ulaşmaya çalıştım: Her şey o kadar gerçekti ki adeta kendi evimde bir şeyler arıyor gibiydim. Yaratık ortaya çıkıp beni kovaladığındaysa kendimi anneannemin evindeki koca yorgan dolabına sakladığım günler geldi. Masaların altında, dolapların içinde yaratıktan saklandığım sekanslar kan ter içinde bıraktı beni. Oynadığım süre boyunca gözlerimde, boynumda bir zorlanma ve yorulma hissetmedim ancak demo bittiğinde 90 dakika top tepmiş kadar terlemiştim: O da heyecan ve korkudan...



MAVİ YA DA KIRMIZI?

Bildiğiniz gibi Sony de PlayStation için **Project Morpheus** adında bir sanal gerçeklik projesi üzerinde çalışıyor bir süredir. E3'te oyuncularla buluşan Morpheus'un önünde sürekli uzunca bir kuyruk vardı ve içeri girebilmek çok kolay değildi. Fuarın son dakikalarına kadar da deneyemedim zaten. Peki, son dakikada ne oldu? *Deus Ex Machina* lakaplı Tuğbek, o havalı Sony badge'iyle beni sıranın en önüne getirip yetkililere teslim etti ve ilk İstanbul uçağıyla LA'dan uzaklaştı. Morpheus'ta en çok merak ettiğim teknolojiyi hangi noktaya getirebildikleriydi. Oldukça erken bir geliştirme evresinde olan Morpheus'ta haliyle bir oyun değil, daha çok bir teknoloji demosu oynama şansı yakaladım. Bir orta çağ kalesinin arka bahçesinde önce yumruk attım, kılıç salladım; ardından ok atıp bir ejderha tarafından yutuldum. Elbette ki bir *Alien* etkisi yaratmadı bende ancak geliştirici ekibin kısa sürede çok yol aldığını söylemeliyim.

Morpheus'un verdiği derinlik hissi ve size sunduğu geniş görüş açısı en az Oculus kadar başarılı ancak demo sırasında karakterimin sağa sola ve öne arkaya hareket etmediğini söylemeliyim. Yine de başımın hareketlerini herhangi bir gecikme olmaksızın algıladı. Move cihazı da belli ki PS4 kamerasıyla çok daha iyi çalışıyor. Demoda önümde duran test mankenine girişirken çok az yerde çuvalladı ama saçmaladığı noktada da hemen toparladı kendini (Alıp da bir köşeye savurduğunuz Move cihazları çok işe yarayacak). Ayrıca ağırlık olarak çok bir fark hissetmedim arada.

Her iki cihaz da bizlerle muhtemelen 2015 sonlarına doğru buluşacak. Henüz ortada resmi bir açıklama bulunmuyor. Tepkime süresi ve desteklenen oyunlar bakımından Oculus raflara daha hazır görünüyor ancak Sony kısa sürede muazzam yol almış, çıkış tarihine kadar özellikle Move uyumunu artıracaklardır diye düşünüyorum. Her iki tarafı da çıkış tarihi ve fiyatlar hakkında çok zorladım ama herhangi bir cevap alamadım. Benim öngörüm ikisinin de cep yakacağı yönünde maalesef... Şimdiden kenara üç, beş bir şeyler atmaya başlayın bence... **-Faruk**





İki VR teknolojisi de farklı birer platforma hizmet ediyor, o nedenle sıkı oyuncunun cebi fena yanacak.

PC PS4 XBOX ONE

Mirror's Edge ve Star Wars: Battlefront

EA SOYUT TAKILMAYA KARAR VERİRSE

Electronic Arts'ın konferansında hakkında yeni bilgileri heyecanla beklediğimiz iki büyük isim vardı. Kendi insiyatifimi kullanacak olursam, *Mirror's Edge*'i bir kalemde silerdim tabii. Benim önceliğim *Star Wars*'tu. Ama iki isim de, EA'in bu sene patlatmasını düşündüğümüz bombalardı desek yanlış olmaz.

Ama ne oldu? Biraz yanıldık. Çünkü ikisi de, EA'in ilginç bir trendine kurban gitti: Soyut, konsept merkezli tanıtımlar. Bu sene üç adet böyle çalışma vardı. *Mirror's Edge*, *Star Wars* ve *Mass Effect*. Ama en bir belirsiz olanı, kesinlikle *Mirror's Edge* idi. Faith'in geçmişini, nasıl bir Runner olduğunu anlatacak olan oyun açık dünya. Frostbite ile yapılıyor ve.....az çok hepsi bu kadar. Oyun hem dövüş, hem de parkur mekaniklerinde ileriye gidiyor. Çünkü Faith'in yenilenmiş hâli oyuncuya hem serbestlık, hem de hızı kullanma olanağı sunuyor.

Diğer taraftan *Star Wars: Battlefront*, işine tutkuyla bağlı olan bir DICE ekibine sahip. Lucasfilm ile sıkı bağlantıdalar ve filmlerde kullanılan maketlerden, çekildikleri yerlere kadar sıkı bir araştırma yapmışlar. İyi haber, oyunun grafiklerinin bu erken aşamada bile harika olması (bir Endor var ki, sormayın gitsin). Kötü haberse, ki bu iki oyun için de geçerli, elimizde hâlâ çok az veri var.


Oyun güzel gözükecek, Frostbite'ı biliyoruz. E peki başka?

Bu E3'te en azından bu iki oyuna dair daha dolu şeyler bekliyorduk. Ama EA sanki Los Angeles Moda Günleri'ndeymiş gibi Faith'in kıyafetleri, Star Wars'un da duygusu üzerinden bir tanıtım yaptı. Önümüzdeki fuarlarda alanı boş bırakmasalar bari. Yoksa ben ışın kılıcımı kapıp ortalığı dağıtabilirim. **-Sarp**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon/FPS	DICE	EA	En Erken 2015



Röportaj

David Bowman - Hunt Horrors of the Gilded Age

"ESKİYLE, YENİNİN ÇATIŞMASI HALEN DEVAM EDİYOR."

Bu sene **Crytek** iyi oyun yaptı... *Hunt: Horrors of the Gilded Age* bence fuarın en ilginç oyunlarından biriydi. *Resident Evil*, *Left 4 Dead* ve bana gore eskilerden *Nocturne*'ü andıran ama ücretsiz online bir oyun olan *Hunt*'ın Yayın Koordinatörü **David Bowman** ile kısa bir söyleşi gerçekleştirdik. **-Faruk**

Faruk: Bize projenin temellerinden bahseder misin? Hunt tam olarak nedir?

David: 1800'lerin sonundasınız ve dünyadaki efsanelerin çoğu tanrının unuttuğu yerlerde halen gerçekleşiyor. Dört kişilik bir avcı takımının bir üyesi olarak şeytanın ürediği yerde onları gafil avlamaya çalışacaksınız. *Hunt: Horrors of the Gilded Age*, Co-op olarak, üçüncü kişi kamerasından oynanan ve unutulmuş varlıklara karşı savaştığınız bir oyun. Bu E3'te gördüğünüz ilk maceramızda Louisiana bataklıklarında cadı avına çıkıyorsunuz. Elbette oyun çıktığında çok daha fazla mekân bulunacak. Şu an halen dünyanın çeşitli yerlerindeki efsaneleri incelemeye devam ediyoruz. *Hunt*'ı diğerlerinden ayıran, oyunu her oynadığınızda aynı şehir konseptlerinde farklı haritalar görecek olmanız. Oyun, haritaları her oyun seansında rastgele inşa edecek.

Bölümler koca birer boss savaşını andıracak, öyle değil mi?

Doğru! Ancak içinde ciddi RYO öğeleri ve karakter kişiselleştirme seçenekleri bulunacak. Yapmaya çalıştığımız şey dönemin atmosferini doğru şekilde verebilmek ve özellikle karakter tasarımlarında buna çok dikkat ettik. Oyun içinde sahip olabileceğiniz her şey karakterlerin ve dönemin özelliklerini yansıtıyor olacak. Düşünün Endüstri Devrimi devam ediyor ve eskiyle yeninin bir çatışması var. Hem oynanışta, hem de anlatımda bu çatışmadan esinleniyoruz.

Peki, co-op türüne ne gibi yorumlar getiriyorsunuz? Mesela karakterler arasındaki farklılıklar neler?

Dediğim gibi, oyun içindeki RYO unsurları size karakterlerle nasıl oynamak istediğiniz konusunda belli serbestlikler tanıyacak. Örneğin, isteyen destek karakteri olup takım arkadaşlarına yardım etmeyi seçebilir. Elbette ki bu tam olarak hardcore bir RYO değil ancak kim nasıl oynamayı tercih ediyorsa bunu sağlıyor olacağız.

Oyun ücretsiz değil mi? Ne zaman oynayabileceğiz?

Öyle... Ancak kalitesi AAA seviyesinde olacak. Kapalı beta ise bu yılın sonlarına doğru gerçekleşecek. Hedeflerimizi tutturabilirsek hemen ardından açık betaya geçeceğiz. Hunt, PC, PS4 ve Xbox One'da bulunacak ve CryEngine 3'ün tüm güzelliklerinden faydalanacak.



PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360

OYNADIK!

Destiny

BUNGIE BİR ŞEYLERİ DOĞRU YAPIYOR GİBİ

Hızlı bir giriş yapacağım, çünkü anlatacak çok şey ama az yer var. *Destiny*'nin oldukça kısa süre (5 gün kadar) alfası oyunun çok ama çok küçük bir kısmını sunuyordu. Toplamda bir adet PvP haritası (ki bu savaşların adı Crucible *Destiny*'de), bir adet Strike (tahmin edin.....evet dungeon bu da), bir adet senaryo görevi ve bir adet de açık görev yapabileceğiniz harita bulunuyor oyunda. Dediğim gibi, tüm kalemlerden var ama az az var.

Warlock, Hunter ve Titan'dan birisini seçip kendinizi senaryo görevine atıyorsunuz hemen. Kimi seçtiğinizin, hangi ırkı beğendiğinizin bir anlamı yok. Çünkü hepimiz Gardiyan'ız. Olur da kimiz, bu sınıflar neler, ırklar da ne ki, neden savaşıyoruz gibi sorulara cevap arıyorsanız, sizin ilacınız tam bir sene önce, Temmuz 2013 sayısında yazmış olduğum *Destiny* İlk Bakış'ıdır. Evet, inanmayacaksınız ama hâlâ güncelliğini koruyor o dört sayfa.

Bu senaryo görevi, ne yazık ki zayıf kaçan bir seslendirmeyle bizi Eski Rusya'ya götürüyor. Bir uydu iletişim üssünü kontrol ediyoruz. Robot yoldaşımız Ghost'un seslendirmesi Peter Dinklage'dan (Game of Thrones'dan Trion) gelse bile çok ölgün, heyecansız ve zayıf kaçmış. Ama neyse ki görevin kendisi bu seslendirmenin yapamadığını yapıyor. *Destiny*, bayağı güzel görünüyor. Sadece üssün içinde geçen bu görevde en fazla birkaç ışık oyunu görüyorsunuz belki ama olsun. Elinizdeki silahın vuruş hissi tatmin edici, bombanız işini iyi yapıyor (sayıyla değil, yenilenme süresi ile ölçülüyor), siz de Fallen'ları temizliyorsunuz. Ama iş buradaki işinizi bitirip, geminize atlayıp **The Tower**'a, *Destiny*'nin sosyal merkezine gidince görsellik bir nebze daha ikna ediyor. Burada yapabilecekleriniz genelde alışveriş üstüne kurulu. Tabii diğer karakterlerle yön tuşlarını kullanarak etkileşime girebilirsiniz. 5 günlük sürede kimsenin sesini duyamadım ne yazık ki.

Sonra kollarınızı sıvayıp Dünya'ya geri dönüyorsunuz. Dediğim gibi, harita seçenekleri sınırlı olduğundan ben açık haritada görevleri alarak, yanıma gelen oyuncularla sırt sırta dövüşerek zaman geçirdim. Burada, gece-gündüz döngüsüyle ve kar düşmüş topraklarıyla *Destiny* cidden güzel gözüküyor. Etrafta kalan yıkıntılar, hurda araçlar, üstünde mekiğin asılı kaldığı fırlatma platformları atmosferi iyi sağlıyor. Üstelik gündüz farklı, gece farklı bu harita. İki ayrı dünya gibi. Gündüz güneş içinize işliyor, gece ise tekinsizlik had safhada. Tabii sadece atmosfer anlamında bu, oynanış değişmiyor.

Çünkü düşmanların hızlı yeniden doğma sürelerini bir kenara bırakırsak, yapay zekâ pek parlak değil. Seviye farkından dolayı zorluk çekebilirsiniz ama düşman sizi korkutmuyor. Kolunun kenarını vurarak düşman indirebilme devri geri geldi yani. Buna bir de auto-aim'e verilen aşırı destek eklenince, konsolda FPS fazla kolay oluyor. Nişangahtan bakarken bile otomatik düşman takibi biraz fazla sanki?

Yine bu alanda bulunan serbest görevler ise birbirinin tekrarı ve sıkıcı. Sürekli Fallen'lardan düşen bir şeyler topluyoruz. Kimi zaman veri, kimi zaman serum, kimi zaman parça. Ama görev hep aynı. Diğer bir çeşit de bir noktaya gidip, Ghost ile tarama yapmak. Bu kadar. Alfa olduğundan, başka görev çeşitlerini göremediğimizi düşünmek yerinde olur tabii. Kimse bu kadar içerikle oyunu çıkarmayı denemez (yapmazsın, değil mi Bungie?) Neyse ki açık haritada indirme yapan gemilerle rastgele görev başlayabiliyor. Dinamik etkinlikler diğer oyunlardaki gibi, vurdukça vuruyorsunuz son düşman ölene kadar.

Strike dediğimiz, üç kişilik macera ise şu anda güç yönünden dengesiz. 6. seviye şartı varken, ben de şartı sağlarken girdiğim yerde ölüşümün haddi hesabı yok. Yanımdaki oyuncular benden zayıftı ama iyi bir koordinasyonla, üç büyük boss savaşının altından kalktık. Sadece fazla uzun sürdü, bir noktadan sonra sıkıldım desem yeridir.

Crucible kısmına pek giresim yok, çünkü bu oyuna yakışmayacak kadar yüzeysel, sakin, *Call of Duty* havasında bir PvP var oyunda. Domination veya Skirmish gibi klasik modların olduğu, *Destiny*'nin yapabileceklerinin yanında ucuz kalan bir mod bu.

Destiny, içeriğindeki kısıtlamaya rağmen olmuş görünüyor. 8. seviyeye kadar içerik sunan oyunda şimdilik pek bir çeşitlilik yok, ama zaten amaç oyunu baştan sona oynatmak değil. Temel mekanikleri (sıkıcı PvP hariç) yerinde ve güzel çalışıyor. İçerikle desteklenirse, konsollarda *Destiny* uzunca bir süre koltuğunu koruyabilir. **-Sarp**



Ben PS4'ün başında oyunu yiyip bitirirken E3 ekibimiz teçhizatları yakından inceliyordu.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
DVOFPS	Bungie	Activision	9 Eylül 2014

Ama en iyisi...







The Evil Within

E3'ten aklımda bir korku oyunuyla dönmek hiç hayal ettiğim bir şey değildi. Fakat o 10 dakikada ne olduysa, Evil Within resmen beni tavladı. Zaten oyunun en büyük sırrı bir şekilde zihninize sızması. Kendi halinde bir dedektifin, bir akıl hastanesindeki dehşetli olayları araştırırken kendi içindeki dehşetle yüzleşmesinden eminim ki bizim payımıza da bir şeyler düşecek. Oyunun hem görsel tadı hem atmosferi şimdiden "dehşetli". **-Serpil**

Rainbow 6 Siege

Bu sene E3'de oyun sayısı iyice azalmış olsa da, oyunların kalitesi geçen senelere göre daha yüksekti. Yeni neslin geldiğini hissettik nihayet. Özellikle AC Unity, Destiny, Division, MGS 5 ve MK X en hoşuma giden oyunlardı. Ama bir tanesini seçmem gerekirse oyum R6 Siege'den yana olur. Çünkü hikâye ve oynanışı doğru kotarabilirlerse bu grafikler ve fiziklerle gelmiş geçmiş en iyi FPS olma potansiyeline sahip. **Tuğbek**

Evolve

Herkes "MGS V" dememi bekliyor. Hayır! Çünkü o tüm zamanların en iyi oyunu! (Evet, daha çıkmadan...) Benim için bu E3'ün oyunu olan Evolve, denediğim o kısacık zaman içinde "n'olur ayırmayın beni bundan" diye klavyeye yapıştığım yegâne oyundu. Karakterler arasındaki denge, karşınızdaki yenilmez yaratığa karşı önce sizi çaresiz bırakıp sonra yardımlaşmaya itmesi, diyaloglar, grafikler. Her şey şahaneydi. Amacına ulaşan, tertemiz, tastamam bir oyun gördüm ben. **-Faruk**

ÖNÜMÜZDEKİ AYLARIN HEYECANMETRESİ

Bu E3'ün en üzücü trendi, beklediğimiz çoğunun 2015'e ertelenmesiydi. Yeni nesle oyun yapmak zor, tamam, ama 2014'ü de bu kadar öksüz bırakmayaydınız yahu sevgili yapımcılar!

Peki önümüzdeki aylarda bizi ne gibi bir oyun portföyü bekliyor? Bu sorunun cevabını araştırdık ve gayet bilimsel yollardan sizlere bir tablo çıkardık: Çıkış tarihi kesin olarak bilinen tüm oyunları dizdik ve o oyunlarla ilgili heyecanımızı 3'ten (en yüksek) 0'a (en düşük) puanladık. Böylece önümüzdeki dönemde hangi ayların oyunculuk için bereketli olacağını gördük.

Sonuç: Tahmin ettiğimiz gibi, 2014 biraz kıt geçecek, en azından AAA oyunlar bakımından. Özellikle Temmuz, Aralık ve Ocak 2015 bomboş gözüküyor. Ancak hemen üzülmeyin. Her şeyden önce, bu liste çıkış tarihi kesin olarak açıklanmış AAA oyunlar üstünden oluşturuldu. Yani daha tarihi açıklanmamış bir bu kadar daha oyun çıkar 2014'te. Tarihi belli olanlardan da ufak ertelemeler olacak ve boş ayları dolduracaktır. Ayrıca bağımsız, mobil ve erken erişim oyunları bu listeye dahil değil ki artık zamanımızın ciddi bir kısmı bu oyunları oynamakla geçiyor.

Hiçbir şey olmasa bile biz Oyungezer ekibi sizi memnun edecek bir şeyler buluruz en kurak dönemlerde :)

Elimizdeki çıkış tarihi kesin olan en uzak oyun 20 Şubat'la Order 1886. O tarihe kadar oyunlar bakımından hangi ay nasıl geçecek bakalım.



XBOX ONE

OYNADIK!

Fable Legends

4 HER ZAMAN 1'DEN BÜYÜK MÜDÜR?

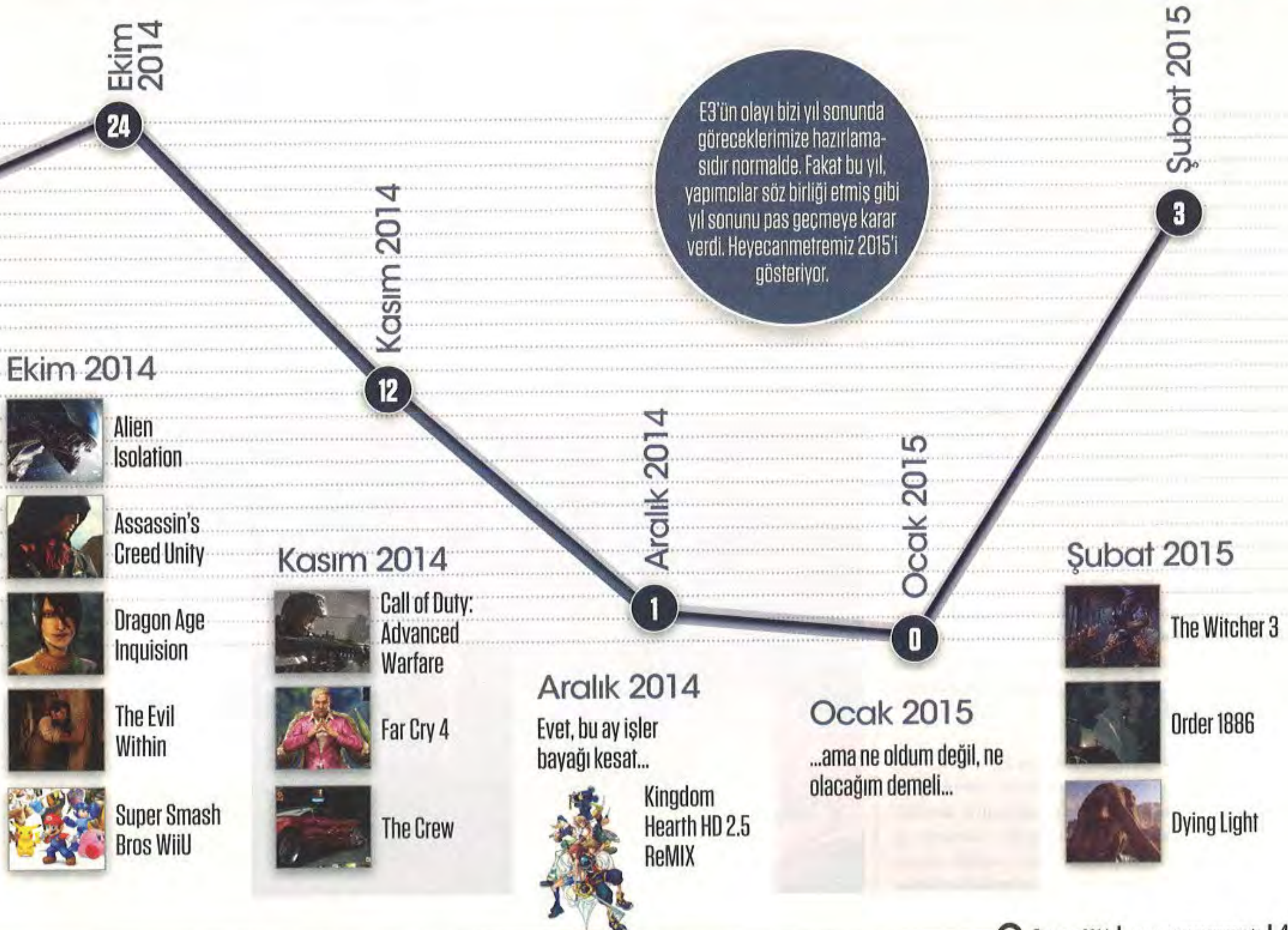
Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon RYO	Lionhead Studios	Microsoft	2015

Los Angeles'taki son günümüzde, kendi randevularımı temizlemiş olmanın rehavetiyle, Faruk'un peşine takılıp girdim *Fable Legends*'ın gösterimine. Oyunu daha önce hiç görmediğim için, önceki *Fable*'larla tamamen alakasız bir şeyle karşılaşmak biraz şaşırtıcı oldu. Tavuk tekmeleyen bir kahramanın hikâyesi yerine 4'e karşı 1 oynanan bir multiplayer deneyimi vardı karşımızda. **Lionhead** yapımcılarından *"Fable*'la *Dungeon Keeper*'ın sentezi" şeklindeki kısa brifimizi aldıktan sonra yeni tanıştığımız iki ortağımızla birlikte Faruk ve ben de geçtik bilgisayarlarımızın başına.

İster 4 kişiyle birlikte, isterseniz de boşlukları yapay zekâyla doldurarak oyuncu sayısını 5'e tamamladığınız bir oyun *Fable Legends*. 4 kişilik "kahraman" takımında okçu, büyücü, sağlıkçı, tank gibi alışık olduğumuz RYO sınıfları var. Karşı tarafta ise oyunun *Dungeon Keeper* kanadını temsilen, farklı yeteneklere sahip minion'lara hükmeden bir kötü adam... Arkamızı dönüp bakmamız yasak olduğundan düşmanımızın yapabildiklerini göremedim ama biz omuz üstü kamerasından oynarken, onun gerçek zamanlı strateji tadında, alanı tepeden gören bir kamerayla oynadığını belirtmeliyim. Haritada nasıl ilerlediğimize bakarak tuzaklar kuran, birim basıp yollayan bir oyuncu var karşımızda.

Oyunu takım olarak oynamak keyifliydi. *Fable*'a has o büyülü grafikler eşliğinde Hobbitköy tadındaki Albion topraklarında önümüze çıkan kapıları kırıp, giderek güçlenen küçük düşmanları ezerek ilerledik. Elim çarptığı için yanlışlıkla yaptığım komboları da katarsak, her kahramanın kendine has birçok hareketi ve özelliği var. Bunlar, diğer oyuncuların yardımı olmadan her engeli aşmanızı sağlayacak şekilde ayarlanmış. Fakat dayanışma, her şeyi çok kolaylaştırıyor. Sağlığınız azaldığında heal desteği almak ya da basmak üzere olduğunuz tuzağın temizlenmesi falan güzel şeyler.

Uzun uzun anlatılacak ve bir o kadar da eleştirecek özelliği var *Fable Legends*'ın ama hevesimi oyunun çıkacağı tarihe saklıyorum. Size önerim, sonbaharda bir *Fable IV* bekliyorsanız, beklemeyin. En azından bu oyun o değil. **-Serpil**



PC · PS3 · PS4 · XBOX ONE · XBOX 360



FAR CRY 4

HİMALAYALAR GÜZEL ESMİYOR SANKİ

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
FPS	Ubisoft Montreal	Ubisoft	18 Kasım 2014

Far Cry 4'e karşı garip duygular besliyorum. Bir devam oyununun patlayacağının ya da beklediğim kadar iyi olmayacağını düşünmeme neden olabilecek alametleri bu oyunda görüyorum çünkü. Evvelki oyundan yalnızca iki sene sonra çıkıyor olması (makbulu bence dört yıldır), **Ubisoft**'un koskoca yeni nesil *Far Cry* oyununu bu seneki E3'te birdenbire duyurup apar topar tatil sezonuna yetiştirmeye çalışması, tanıtımda inatla oynanış göstermeyip *"Bakın bakın, yeni deli karakterimize bakın, çılgın bu adam yahu!"* deyip durmaları, oyunu oynarken aldığım *"Ben bu oyunu oynamamış mıydım ya?"* hissi, akabinde tekrar tekrar ölmem ve Serpil Abla'yla oyunun loading ekranındaki pikselleri saymamız... Neyse, dış etkiler yüzünden oyunu ilk paragrafta tokatlamaya başlamayalım. Meseleyi anlatayım önce ben size.

Oyunun yeni kahramanı **Ajay Ghale**, rahmetli annesinin küllerini serpmek için Himalayalar'ın eteklerindeki memleketine dönmüşken deli bir adam (yok, başka deli adam bu), Ajay'ın bu trajik zamanında niyet edip çıktığı uzak doğu tatilinin içine ediyor. Ajay geri kalır mı tabii, alıyor eline tüfeği, biniyor filine, başlıyor macera. Ubisoft "hatalarımızdan öğrendik, ışı söktük bu sefer. Hem açık dünya oynanışı, hem de anlatmak istediğimiz hikâye eskiden olduğu gibi birbirine çelme takmak yerine daha dengeli ve sinematik bir tecrübe sunuyor." diyor. Sizi bilmiyorum ama ben bu lafları ne zaman duysam, misafirlikteyken "Elmas Abla'nın gününden geliyorum, çok yedik valla şekerim. Saol ama." deyip ikram edilen kurabiyeyi geri çeviren ev hanımları edasıyla gülümsüyorum. Ubisoft iddialı ama, hikayeye Tarantino-vari öğeler eklediklerini söylüyorlar. Peki diyorum.

Far Cry 4'ün oynadığım demosu açık dünya değildi maalesef. Yükleme ekranından sonra oyun beni ağır korunan bir köyün kapısında bıraktı. Oyunu tanıtan arkadaş yanıma gelip "Demoyu üç farklı şekilde oynayabilirsin. İster oradaki minik helikoptere binip kafadan saldır, ister gizlice ilerle, istersen de fillere binip kapıları kırarak içeri gir." dedi. Atladım helikoptere ama ben kontrolleri sökene kadar köydeki askerler dehşet eğlendi, bir ara silahlarını bırakıp kahkahalarla gülmeye de başladılar. Nihayet indirdim helikopteri, ama dört bir yandan gelen ateşe dayanamayıp ölüverdim. Dirilince kapılardan ağır ağır süzüleyim içeri dedim. O sırada başka bir ekip benden evvel davranıp köyü basarak etrafa ateş etmeye başladı. Fırsat bu fırsattır deyip girdim ben de içeri, iki el ateş ettim, koşuşturdum biraz daha etrafta. *Far Cry*'ın klasik *"şah damarıma şarapnel girdi, bir on saniye müsaade et bana, koluma beyaz eşarp sarıp geliyorum."* temalı sağlık sistemi hâlâ yerli yerinde. O bile kurtaramadı ama beni, kendimi yerlerde buldum yine. "Yok olmayacak böyle" deyip atladım fillerden birinin üstüne. Hayvanın sırtında köye doğru ilerlerken "Bas gaza!" dedi yapımcı arkadaş, fil hızlanıp tüm heybetiyle kendini kapılara vurdu. "Bir daha!" dedi. "Haydin beneklim." deyip asıldım R2 tuşuna, fil oldukça gerçekçi bir şekilde kırıp geçti kapıları. Oyunda dikkatimi çeken ilk şey, oynanıştaki değişikliklerden daha çok böyle ufak kozmetik ayrıntılar oldu. Himalayalar gerçekten çok iyi gözüküyor, Ubisoft yeni konsollara orman yapıyoruz demiş ve ufuktaki dağlardan fillerin kırıp geçtiği tahta köy kapılarına kadar *Far Cry* serisine çok kaliteli bir yeni nesil makyajı çekmiş. Ben bunları düşünürken altımdaki fil etrafta koşuşturan adamlardan birini hortumuyla kaptığı gibi öteki arkadaşlarının üzerine fırlattı. Ben de bir yandan bomba atarımla etrafı ateşe verirken fili köyün dar sokaklarında etrafa koşuşturmaya başladım. Tahmin edin sonra ne oldu? Üçüncü yükleme ekranından sonra lanet edip bıraktım elimden kumandayı.

Far Cry 4, eğer bir talihsizlik olmazsa (Ubisoft, oyunu bahara sallama ihtimali her zaman mevcut bak) Kasım'da çıkıyor. "Üçüncü oyunu sevdiyseniz..." demek istemiyorum ama oynadığım kadarıyla grafik cilası haricinde pek bir fark yok aralarında. Lakin önümüzde beş ay var, Ubisoft oyunu tanıtmaya daha yeni başlıyor. Hazır vakit varken, *Far Cry* moduna da girdiyseniz ve eğer önceden pas geçtiyseniz *Far Cry 3: Blood Dragon*'a bir göz atmanızı öneriyorum. Kalın sağlıcakla. **-Kaan**

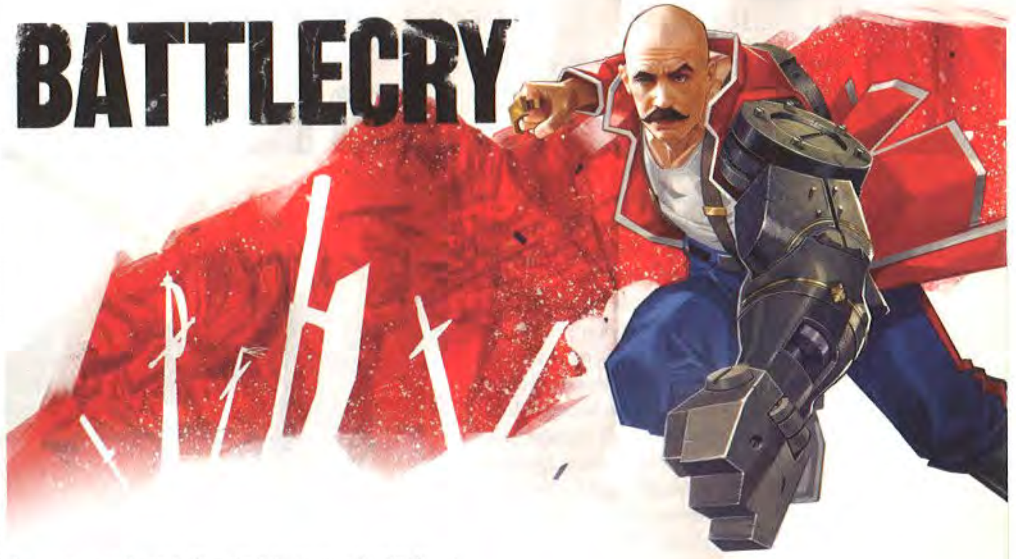


Evet, üşenmedik ve oturup oynadık. Ne kadar heyecanlıyız, ne kadar şaşkınız, duygularımız yüzümüzden ne kadar güzel okunuyor değil mi?

Battlecry

ÖYLE OTURMAK OLMAZ

Bu yılın küçük sürprizlerinden biri de Bethesda cephesinden geldi. F2P piyasasına adım atmak isteyen firma, *Battlecry* adlı yeni bir oyunla çıktı karşımıza. Üstelik çok yakından tanıdığımız bir ismin, Viktor Antanov'un (*Half-Life 2*, *Dishonored*) önderliğinde... Aynı anda 32 kişinin birden yer alabileceği, takım tabanlı savaşlar vaat ediyor bize oyun. Ama işler *Team Fortress* ve benzerlerinden biraz farklı; çünkü *Battlecry*'ın dünyasında savaş "medenileştirilmiş" durumda. Nasıl mı? Barut ve benzeri patlayıcı maddelerin kullanılması kesinlikle yasak ve anlaşmazlıklar sadece önceden belirlenmiş meydanlarda çözülüyor. O nedenle karakterlerimiz tabanca ve tüfek gibi ateşli silahların yerine yay ve kılıç gibi daha basit ölüm enstrümanlarını tercih ediyor. Oyunda "Royal Marines" ve "Cossacks" isimli iki ayrı takımdan (bu sayı sonradan artabilir) birine dahil olabilecek, 5 farklı sınıftan dilediğimizi seçebileceğiz. Seçtiğimiz gruba göre karakterlerimizde de ufak değişiklikler olacak. Örneğin okçu bir karakter seçersek Royal Marines sınıfındayken uzun yay, Cossacks sınıfındaykense aynı anda iki arbalet kullanacağız. Ayrıca her karakterin 3 farklı özel yeteneği olacak. Yalnız dış görünüş itibariyle Rus-Türk karışımı olan bu karakterler (Made In Laleli) biraz kafamızı karıştırdı desek yalan olmaz. Hele muşta kuşanıp Kadırgalı Eşref gibi görünen bir tanesi var ki sormayın gitsin. O değil de *Fallout 4* ne oldu ey Bethesda? **-İhsan**



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
F2P	Battlecry Studios	Bethesda	2015

Dragon Age: Inquisition

DAMALI BAYRAĞI GÖRMEDEN VERİLEN SON GAZLAR

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon-RYO	BioWare	EA	7 Ekim 2014

Dragon Age II'den nefret edenlerden değilim ama yine de içimdeki *Dragon Age* heyecanını bayağı bir törpülediği de bir gerçek. *Inquisition*'ın duyurusu yapıldığı zaman *"iyidir hoştur, bekleyelim bakalım"* şeklinde bir havadaydım. Ancak zaman ilerledikçe, daha fazla bilgi ve video internet ortamlarına düştükçe eski heyecanım yavaş yavaş geri gelmeye başladı. E3'te izlediklerim de sağolsun artık yavaş yavaş "geldin de oynayalım yahu artık" moduna girdim sayılır.

Önce Microsoft konferansında oyun içi görüntülerden oluşan sinematiğimsi bir video izledik. Hoştu ama pek fazla olayı da yoktu. Asıl güzel olan şey konferanslardan sonra yayınlanan oynanış videolarıydı. Ana karakterin dağda bayırda gezişini izlemek fantastik bir dünyada yol alıp sağı solu araştırma açlığımı fena tetikledi. İçine girmeden tam bilemeyiz elbette ama **BioWare** hem son derece güzel hem de içi dolu bir dünya yaratmışa benziyor.

Dragon Age: Origins'tekine benzer taktiksel savaş kamerasının kullanımını daha ayrıntılı bir şekilde görmek de özellikle güzeldi. Oyunu durduruyorsunuz, ekiptekilerin yerine getirmesini istediğiniz komutları sıralıyorsunuz sonra oyunu başlatıp aksiyona devam ediyorsunuz. Çok seviyorum bu eski **Black Isle** tayfasının oynanışına yaklaşan şeyleri. Keşke tüm savaşı bu taktık kamera ile oynayabilsek aslında ama bu pek mümkün olacağa benzemiyor.

Bu oyunun iyi olmasını gerçekten çok istiyorum. Dragon Age serisine dair kalbimde yumuşak bir nokta var çünkü. BioWare, bu sefer kırma be kalbimi

Neticede *Inquisition*, aksiyona yakın duran bir RYO ve videoda gösterilen ejderha dövüşünden de görebildiğimiz üzere öyle olması da gayet mantıklı. Arada yan karakterleri yönetip ejderhanın farklı uzuvlarına hasar vermeye çalıştığımız savaş çok epik ve heyecanlı duruyor hakikaten.

Inquisition ilk oyunun seviyesine ulaşır mı bilinmez ama en azından 2. oyunun (az ya da çok) bıraktığı tortuyu sileceğine kesin gözüyle bakıyorum ben artık. **-Ömer**


Çok uğraştık ve o kalabalıkta ancak bu kadar tutturabildik, evet cidden orada Dragon Age yazıyor.

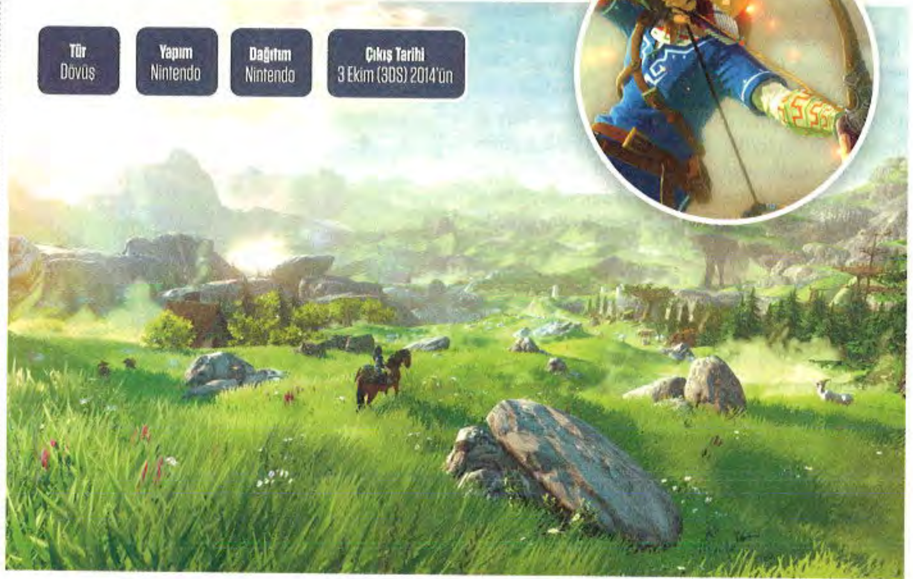


PC | PS3 | PS4 | XBOX ONE | XBOX 360

Legend of Zelda

BU SEFER FENA GENİŞ DÜNYA GELİYOR





Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Dövüş	Nintendo	Nintendo	3 Ekim (3DS) 2014'ün

Japonlar bu işi nasıl yapıyor, hâlâ çözebilmiş değilim. Her sene ısıtıp ısıtıp aynı isimleri önümüze sürmelerine rağmen, "Gene mi Mario, meh..." derken Mario Galaxy'yi görmemizle birlikte gözlerimiz animelerdeki karakterler gibi kalp şeklini alıveriyor ve bir anda kendimizi deli gibi o oyunu oynarken buluyoruz. Bunu başaranlardan biri de *Legend of Zelda*. Serinin ilk oyununun 1986'da yayınlandığını söylersem ne demek istediğimi daha rahat anlarsınız sanırım. Gelin görün ki karşımızda "yine" bir Zelda oyunu var ve bizler "yine" heyecan içerisindeyiz. Bu sefer tamamen açık bir dünyada karşılayacak Link bizi ve son oyunlarda iyice rutin hâline gelen o zindan senin bu zindan benim dolaşmalar artık bir son bulacak. Nereye istersek oraya gitmekte özgür olacağız, fakat bunun bir bedeli de var tabii. Hiç beklemediğimiz bir anda ölümcül bosslarla karşılaşmak gibi... Şu an için oyunla ilgili başka hiçbir detay yok, ama projenin başındaki ismin 98'den beri Zelda oyunu yapan **Eiji Aonuma** olduğunu bilmek içimize su serpiyor. Kim bilir, belki de kitlelere Wii U aldırtmayı başaracak o efsane oyun budur. **-İhsan**

PC PS4 XBOX ONE

Mass Effect

AMA 4 DEĞİL

Bu yılki E3'te olmadığı için en çok hayal kırıklığına uğradığım oyunların başında geliyor *Mass Effect*. EA'in konferansındaki 2 dakikalık bir kısımda, yapımcıların kısa cümleleri eşliğinde gösterilen kısım kesmedi ve hatta daha çok kafa karışıklığına sebep oldu... Şöyle ki:

Yapımcılar inatla oyunun *Mass Effect* evreninde yeni bir yerde geçeceğini söylüyorlar, yani tamamen yıkılmış olan insan uygarlığından ve *Mass Effect* üçlemesindeki olaylardan etkilenmemiş bir alana gidiyoruz. Söylediklerine göre Commander Shepard'la hiç alakası olmayan bir zaman/mekânda geçecek oyun. Ancak, gösterilen tasarım görsellerin üstünde (muhtemelen yeni kumandan olan kişinin turuncu zırhının üstünde) N7 yazıyor! N7 ise ilk üçlemede insan güçlerinin özel kuvvetlerindeki en yüksek rütbeyi temsil ediyor. Ama hani bu oyun tamamen yeni bir uzay bölgesinde geçiyordu? Yapımcılar oyunun ne kadar geniş ve ilk üçlemeden ne kadar uzakta geçtiğinin üstüne basa basa bir hâl oldular.

Bu arada oyunun topluluk yöneticisi **Chris Priestly** bir röportajda *"yeni oyun eski üçlemenin akabinde geçecek diye bir şey yok. Veya öncesinde, veya paralelinde... Bu nedenle bu yeni oyuna Mass Effect 4 dememeli..."* (ya ne diyelim, Mahmut mu diyelim? :)

Bu açıklamanın hemen ardından Bioware Edmonton'un yöneticisi **Yanick Roy** şöyle bir düzeltme yaptı *"Chris'in demek istediği, bu oyuna Mass Effect 4 demek, ilk üçlemenin çizgisel devamıymış gibi bir izlenim doğurabilir. Ama o üçleme bitti. Bu demek değil ki o oyunlardaki kararlarınız bu yeni oyunda tanınmasın... Ama yeni oyun o kararlara odaklanmış değil"*

Haydaaa, buyrun burdan yakın... Bioware *Mass Effect 3*'ün sonunu batırmıştın, bari yeni *Mass Effect* (4 değil) için bizi kurdeşen etme de ne olacağını anlat. **-Sinan**



BioWare'ın Mass Effect 3'ten sonra markasına özenmeyeceğini düşünmek hata olur. Ama E3 gibi bir fuarda gösterilecek şeyler daha dolu olmalı.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon (herhalde)	Bioware	EA	Efendim?

PC PS4 XBOX ONE

DOMINGO! DOMINGO BU SEN MİSİN?

Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Bundan 16 sene önce ben oyun yazarlığına daha yeni başlamışken çıktı *Rainbow Six*. Gerçekçi görevleri, sessiz ve keskin oynanışı, hata affetmeyen yapısı ve halen hiçbir bir FPS'de göremediğimiz stratejik derinliğine hayran kalmıştık. Hatırlıyorum PCGamer ofisinde aylarca çok oyunculu oynadığımız tek oyundu. Ancak **Ubisoft**'un oyunu konsollara çıkarma sevdası ve ardı ardına gelen başarısız denemeleri serinin stratejik özelliklerini silip attı, *Vegas* ile birlikte sıradan bir aksiyon FPS'ye dönüştü *R6*. Üstelik hikâyesi ve sahneleri oyunun ismindeki Tom Clancy ibaresini hak etmiyor, *Call of Duty* özentisi olmanın ötesine geçemiyordu.

Ubisoft, konferansının sonunda bir oyunumuz daha var dediklerinde olsa olsa *Ghost Recon*'dur diye düşünüyordum. Ama ekranda Raven ve Rouge takım adlarını görünce nefesimi tuttum, çünkü bu iki kelime eskilerden, *Rainbow Six*'in Rainbow Six olduğu günlerden geliyordu. Yoksa efsane geri mi dönüyordu?

MERMİ MANYAĞI RAINBOW SIX

Hali hazırda zaten bir Tom Clancy oyunu olan *Division* gündemde olduğu ve geçen sene *Rainbow Six Patriots*'ın iptal edildiği bilindiğinden kimsenin yeni bir *R6* oyunu beklediğini sanmıyorum. Oyunun önceden kaydedilmiş ve muhtemelen profesyonel dublaj sanatçılarınca seslendirilmiş demosu çarpıcı olsa da köklerine dönen bir *Rainbow Six*'in ruhunu yansıtmıyordu. Genelde herkes seslendirmeye laf etti, benim umurumda değil. Fazla cilalı, dramatik olması rahatsız etse de, *R6* oynarken az çok böyle konuşursunuz. "Muhaa nasıl kodum kafasına" muhabbetleri olmaz, "Sağdaki kapıyı al", "Merdivenleri tutun", "Üç diyince giriyoruz" gibi kısa teknik ve işe yarar konuşmalardır. Beni rahatsız eden demoda sekiz kere şarjör değiştirmesiydi elemanın, üstelik sadece beş düşmana karşı. Eğer *Rainbow Six* takımındaysanız 5 düşmana 15 mermi sıkarsınız, daha fazla değil. Böyle ortalığı taraya taraya giden özel kuvvet olmaz.

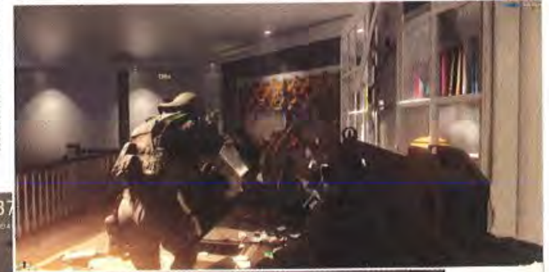
Daha yakından kendi gözlerimle görmek için fuar başlar başlamaz Ubisoft standına saldırdım. Oyuna ilgi öylesine yüksekti ki sıra beklemeden girebilmek için üç kere şansımı denemek zorundaydım. Girdiğimde de oynamak nasip olmadı ama en azından canlı bir maçı izleyebildim. Korkumun aksine oyun gerçekten keskin ve hedefini bulan mermiler olması gerektiği gibi düşmanı yere seriyor. Oyunun ilginç bir yanı mermilerin ve patlamaların ortalığı darmaduman edip, duvarları delip haritayı değiştiriyor olması. Sanırım bu özelliği gözümüze çok sokmak için böylesine boşaltıyorlardı şarjörleri. Küçük bir alana sıkışmış çatışma olduğundan haritadaki bu küçük değişikliklerin stratejik yanı önemli.

BEŞE BEŞ, ÜÇTE ÜÇ

E3'de *Siege*'in çok oyunculu mod ve haritalarından birini gösterdiler. Bunda beş kişilik iki takım rehine kurtarma oynuyordu. Oyunun bu modunun iki fazı var, hazırlık fazında teröristler rehinenin yerini belirleyip savundukları evin içinde barikatlarını kuruyor, anti-terörist timi ise içerideki durum hakkında elden geldiğince bilgi toplamaya çalışıyor. Aksiyon fazındaysa ise kıymet kopuyor. Anti-teröristler hızlıca kurdukları plana göre saldırıp rehineyi evin dışına çıkarmaya çalışırken teröristler onları durdurmaya çalışıyor. Maç aynı haritada rol değiştirerek 3'er elden toplam 6 el oynanıyor.

Ancak oyunda tek kişilik ve co-op modları da olacak. İlk *Rainbow Six*'in parladığı modların bunlar olduğunu unutmayın. Eğer saçma bir Hollywood hikâyesine bağlamayıp, aksiyon macera FPS'sine sarmazlarsa çok iyi. Nasıl olsa baştan başlıyoruz, tek kişilik ve co-op oyunda yeniden detaylı stratejik planlama olsa ve romandaki görevleri tek tek oynasak yeter. Ne ara sahne isteriz ne de Hollywood yıldızlarından seslendirme.

Siege ile birlikte Ubisoft beklentimizi karşılayabilecek ve *Rainbow Six* efsanesini canlandırabilecek mi göreceğiz. Şimdilik hedefi tutturduklarını söylemek zor ama heyecanlanmak için çokça sebep var.
-Tuğbek





Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Taktik FPS	Ubisoft	Ubisoft	2015

PC · PS3 · PS4 · XBOX ONE · XBOX 360

Middle-Earth: Shadow of Mordor

BAZEN ÖLEMEMEK DAHA KÖTÜDÜR DEĞİL Mİ?

Fuar alanında deli dana gibi gezinip (üçüncü E3'üm ama hâlâ aynı tas aynı hamam, her sene kayboluyorum) sora sora **Warner Bros.** standını buldum. WB bu sene sağlam gelmiş: *Mortal Kombat X* (Tuğbek Abi hastası olup çıktı gösteriminden), *Batman* (koskoca Batmobili getirip koymuşlar standın yanına, millet yığın oluyordu etrafında), *The Witcher* ve tabii ki *Shadow of Mordor*. Serpil Abla pek oralı değildi lakin ben deli gibi merak ediyordum oyunu. *"E sen bakın madem, sonra görüşürüz"* dediler bana. Karanlık bir odaya girdim, oyunu oynayan yirmi kadar insanın yanından geçip boş bir ekran seçerek oturdum rahat koltuklardan birine, taktım kulaklıklarımı. Ben oynarken bana yardımcı olacak stand görevlisi kendi mikrofonuna doğru "Selamlar. Ben senin co-pilotunum." dedi sakince. Hani oyun oynarken yanınızdaki arkadaşınız nereye gidileceğini ya da ne yapılacağını biliyorsa siz oynarken "yok oradan gitme, bak şu hareketi yap, öleceksin bak dur." diye diye sizi baydırır ya? Neyse ki hiç öyle bir durum söz konusu değildi. "Nereye gideyim?" dedim, "Kafana göre takıl." dedi. Ben de başladım Mordor'u gezmeye.

Talion, Gondor için Mordor'un ordularına can vermiş bir ranger. Lakin erken emekliliği, Wraith güçleriyle (vardı ya hani Nazgûl) hayata geri dönünce sona eriyor ve intikam yemini ederek gözlerini volkanik Mount Doom dağına dikiyor. Oyuna başlar başlamaz, **Monolith**'in durmak bilmeden her tanıtım videosunda anlattığı Nemesis sistemini aradı gözlerim (buralarda bir kutu olacak). Büyük Uruk şeflerinden birini kestirdim gözüme, nerede olduğunu öğrenmek için korumalarından birinin peşine düştüm. Yakınlarda gezinen büyük kurtlardan birinin sırtına atlayıp ufuktaki Ork kalelerinden birine doğru yola çıktım. Yolda giderken ateşin etrafında soluklanan orklarla karşılaşınca çektim kılıcımı ve atladım üzerlerine. Dövüş sistemi, *Arkham* kıvamında yağ gibi akıyor. Animasyonlar bir harika. Wraith güçlerinizi de dahil ettiğiniz zaman kombo zenginliği, biraz eksik de olsa tadında. O sırada kılıcımla kademli orklardan birine hamle edince kamera bize doğru yaklaştı ve filmlerde iyi adamla kötü adamın savaşmaya başlamadan önce kılıçlarını tokuşturup yaptıkları *"Geleceğini biliyordum, babanı da sevmezdim zaten. Ölmeye hazırlan!"* mini-diyaloğu tadında bir sinematık girdi araya. Nemesis sistemi sayesinde bu etkileşim her zaman taze kalacak ve eğer "düşmanınız"ı elinizden kaçırırsanız sizi ve aranızda geçenleri hatırlayarak bir sonraki etkileşiminizde göndermeler yapabilecek.



Açık dünya oynanışına yepyeni bir tat katan bu sistemi ilk gördüğümde kuşkularım vardı, hâlâ da var. Ama herhalde yedi farklı orkla bu minik sürtüşmeyi yaşamışımdır ve her biri diğerinden farklı bir tecrübe sunmayı başardı. Favorim, peşine düştüğüm korumayı Wraith güçlerimle etkimin altına almam, onu destekleyerek rütbesini arttırmam ve sadık olduğu şefe ihanet etmesine neden olmam. Şefin kalesine tırmanırken bazı animasyonların *Assassins Creed*'den birebir kopyalandığını gördüm fakat tekerleği yeniden icat etmenin gereği yok diyerek aştım duvarları. Şef tam halka seslenişinin ortasındayken benim ork böğrüne sokuverdi hançeri. Akabinde kaledeki tüm orklar birbirine girdi. Karmaşadan faydalanarak ben de atlayıverdim aralarına, kestim şefin boğazını. Daha sonra benim bu minik "kuklam" yeni şef oldu. Ben de onu diğer şeflerden birinin üzerine saldım. Sistem yüzüncü oynanışınızda monotonlaşmaya başlayabilir belki, ama o zamana kadar Orta Dünya'da geçen ve başrolü oynadığınız mini-hikâyeler yaratmak çok eğlenceli olacak.



Shadow of Mordor, "E3'te beni şaşırtacak oyun olmaz artık" ukalalığımı elinin tersiyle attığı tokatla silip aldı. Kimseyi inandıramıyorum niyeyse ama bu oyun güzel olacak arkadaşlar. Fuarın ertesi haftası sattım Xbox'ımı, PS3'ümü. Gittim nihayet PS4 aldım kendime. Tedbirli olmakta fayda var tabii ki, ama gözünüz bu oyunun üzerinde olsun.

NEMESIS SİSTEMİ'NE BİR BAKIŞ

Nemesis sistemi aslında çok basit bir emir-komuta zinciri üzerine kurulu. Şeflere ulaşmak istiyorsanız alt rütbedeki adamları etkiniz altına alarak şef hakkında bilgi edinmeniz gerekiyor. Her orkun kendi kişiliği, farklı bir seslendirmesi, kendi kuvvetleri ve zayıflıkları var. Bazıları ateşten korkuyor, bazıları sizin Wraith güçlerinizden, bazıları da Mordor'un kuzeyindeki dağlarda takılmayı seven büyük ayı tipli devlerden. Haliyle o canavarı bulup sırtına atladıktan sonra kaleye girerseniz, şef kilodunu mu değiştirsin sizinle mi savaşsın? **-Kaan**

Fuar alanının içinde yapılan şovlar ayrı, binanın dışında gösteriş yapmak ayrı.



Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Monolith	Warner Bros.	7 Ekim 2014

Mario Maker

"BELKİ ŞURADA KISA BOYLU, BIYIKLI BİR SU TESİSATÇISI VARDIR"



Super Mario'nun bir şeyler ifade etmediği oyuncu olduğunu düşünmüyorum. Kaç yaşında olursanız olun, oyun dünyasına kendinizi ne zaman kaptırmış olsanız da **Mario**'nun oyun dünyasının ikonik karakterleri arasında zirvede yer aldığını kabul edersiniz diye tahmin ediyorum. Nintendo da bunu çok iyi biliyor ve her sene Mario ile ilgili bir oyun piyasaya sürüyor. İlginç bir şekilde Kart v.b. seri oyunları saymazsak da her zaman yenilikçi ve türü zirveye taşıyan oyunlar yapıyor. *Super Mario World 3D* bunun en yakın örneği zaten. Mario oyunlarının en başından beri başarısının sırrı platform türüne çağ atlatan bölüm tasarımlarında diyebiliriz. Saç baş da yoldursalar bu oyunun keyfi ancak bu şekilde çıkıyor. Sizin de insanların saçında gözünüz varsa *Mario Maker* kendi Mario bölümlerinizi tasarlayabileceğiniz bir oyun olarak yakın zamanda Wii U'ya gelmeye hazırlanıyor.

Little Big Planet'in harita editörü kısmını hatırlarsınız. *Mario Maker* da aynı tarzda bir harita editörü karşınıza çıkaracak fakat görünüşe göre *LBP*'den çok daha fazla kullanıcı dostu olacak gibi. Hoş bunda Mario evrenindeki envanterin daha az olması da var tabii. Wii U'nun kontrolcüsünde bulunan ekran üstünde birkaç kalem hareketi ile bölümlerinizi tasarlayabileceksiniz. Aslında Nintendo'nun geliştiricileri için özel olarak yaptığı bu program, daha sonra kullanımı kolay hâle getirilmiş oyun olarak piyasaya sürülmesine karar verilmiş. Orjinal *Super Mario Bros.* oyunu üzerinde tasarladığınız bu bölümleri tek tuş ile *Super Mario Wii U* versyionuna uyarlayıp daha güncel ve renkli grafiklerle bölümünüzü test edebileceksiniz. Tabii bölüm tasarlamanın en keyifli yanı bunu insanlarla paylaşmak olacak. Zaten Nintendo asıl amacının, insanların aptalca ve bitirmesi çok zor bölümler tasarlayıp diğer oyuncularla bunları paylaşması olduğunu söyledi. *Mario Maker* Wii U'nun satışlarını ya da genel sinir katsayısını arttırabilecek mi, merakla gelişmeleri bekleyeceğiz. **-Pozan**

Tom Clancy's The Division

MAZLUMUN YANINDA, HAKLININ ARKASINDAYIZ!

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
DVOTPS	Ubisoft Massive	Ubisoft	2015

Baş gösteren salgın yüzünden yıkılmış bir dünya. Avengers'ın tatile çıkmasından mütevelli ipini koparmış bir New York. Benim her türlü cıvıtma çabama rağmen havası sönmeyen, etkileyiciliği yok olmayan bir oyun. *Tom Clancy's The Division*, Ubisoft'un geçmiş hatalarından sonra güzel bir telafi bizler için.

Geçen sene Temmuz ayındaki İlk Bakış yazım, *The Division*'ın arkasında neler döndüğünü anlamanız için sıkı bir kaynak olacaktır. Burada ise oyunun iki olumlu yanından bahsetmek lazım. İlki, inanmayacaksınız ama grafikler geriye GİTMEMİŞ! Evet, Snowdrop'un yapabilecekleri, üstelik bu sefer Xbox One ile Microsoft sunumundaydı ve karlı bir Manhattan, düşündüğünüzden de güzel görünüyordu.

> The Division, birbirinin aynısı sunum tarzıyla aslında fuarlarda tutarlı bir çizgi çiziyor. Gelecek sene ne geleceğini net, sade şekilde anlatıyor.

İkincisi ise, oyunun oynanış bakımından da gayet doyurucu olması. Karşınızdakinin bir insan olarak, şarjörlerce mermiyle değil de kabul edilebilir (!) ölçekle iniyor olması güzel bir şey. Yine bolca uçuşan deneyim puanları da bu melez oyunun karakter gelişimi tarafını boşlamayacağını hissettiriyor. Geçen seneki oyuncu kadrosu yine karşımızda, yine biri tabletten olmak üzere aynı dörtlü çatışıyor. Yeni bir olay mahalli tarama mekaniği görüyoruz, ama diğer taraftan oyuncunun saati üzerinden yetenek seçtiği sahne yerine daha pratik ve daha az göz alıcı bir arayüzle karşılaşıyoruz. Yine de nihayetinde, aksiyonundan takım çalışmasına, ele geçirilen bölgenin anlamlı oluşundan yere düşen bedenlerin ne kadar uyumlu olduğuna kadar bizi mest ediyor bu E3'te de *The Division*.

Bir de, kapalı kapılar ardında videoda gösterilen görevin tümüyle farklı bir açıdan yapıldığını, serbestliğin ve seçimlerin öneminin hatırlatıldığını da not düşeyim, iyice 2015'e odaklanın siz. **-Sarp**





PC | PS4 | XBOX ONE

Homefront 2 Revolution

BOŞ ZAMANLARDA KORE'DEN KORKUYORUZ

Crytek'in *"Bundan sonra F2P' odaklı bir firma olacağız"* açıklaması en çok beni üzmüştür sanıyorum. Özünde serbest dünyaların şahı olan *Far Cry*'ı, grafikleriyle ağzımızı açık bırakan ve serbestliğiyle "Düşünen adamın *FPS'si*" payesini alan *Crysis*'i verdikten sonra nasıl olur da "oyundan ziyade para kazanma formülü" olan F2P'e gömerdi Crytek kendisini? Neyse ki, **THQ**'nun batışı gibi bir diğer acı olaydan güzel bir sonuç çıktı: *Homefront*'un isim haklarını satın aldı Crytek ve üstüne *Timesplitters*'ın yapım stüdyosunu da ekleyince, kaçınılmaz olarak yeni bir *Homefront* 2015'te karşımıza çıkacak.

İlk *Homefront* şahane (ve korkutucu derecede geleceği tahmin etme gücü olan) senaryosunun üstüne güzel grafikler eklemiş, ama bu Amerikan kâbusunun içinde gereksiz kısıtlar içinde hareket etmemizi isteyerek bizi üzmüştü. Daha önce başarılı modlara imza atan **Kaos Studios** bu çapta bir oyunun altından tam olarak kalkamamış, THQ'nun batan gemisinde bir gedik daha açmıştı.

Ama işte bundan sonra güzel haberler başlıyor: Oyunun isim haklarını alan Crytek için *Homefront* 2 bir özüne dönüş macerası olacak. Yapımcılardan bizzat aldığımız haberlere göre, firmayı ünlü eden *Crysis*, hatta *Far Cry* tarzı serbestlik *Homefront* 2'nin itici gücü olacak! Karşılaştığınız her durumla, her çatışmayla istediğiniz şekilde başa çıkabileceksiniz. Bunu, bir Amerikan özgürlük savaşçısı olarak çok kısıtlı bir cephaneliğe sahip olduğumuz ve etraftan bulduğumuz her şeyi birleştirerek kendi silahlarımızı üreteceğimiz bilgisiyle birleştirince, *Homefront 2* birden bire çok heyecan verici bir oyuna dönüşüyor!

İlk oyunun sonundan tam 4 yıl sonra 2031'de başlıyor *Homefront 2*. Kuzey Kore'nin Amerika'yı işgali tamamlanmış, Amerika'yı "Birleşik Kore"nin bir eyaleti haline getirmiştir. Philedelphia'yı da başkent ilan etmişlerdir. Oyun burada, inanılmaz teknolojilerle korkunç bir baskıyla yönetilen bu şehirde geçiyor. Yeşil, sarı ve kırmızı olarak üç çeşit bölgelere ayrılmış durumda şehir. Kırmızı bölgeler tamamen yıkılmış, parçalanmış binalar ve moloz yığınları içinde... Buralardaki çatışmalar daha çok *Crysis* ve *Far Cry*'ı andırıyor, tabii ki daha az ağaçla :) Sarı bölgeler ağır kontrol altında, yaşayan halk var buralarda ve özgürlük savaşçılarıyla Kore askerleri sık sık karşı karşıya geliyor. Gerillaların kazdığı yeraltı tünelleri, gizli bölümlerle yeraltından hareket ederken elektriğin olmadığı yer yüzünde Kore güçleri halkı kontrol altında tutmaya çalışıyor. Yeşil bölgeleri E3'te göstermedi Crytek, ama büyük ihtimalle burada Kore'ye biat etmiş Amerika'lılar ve Kore'liler refah içinde yaşıyorlardır.

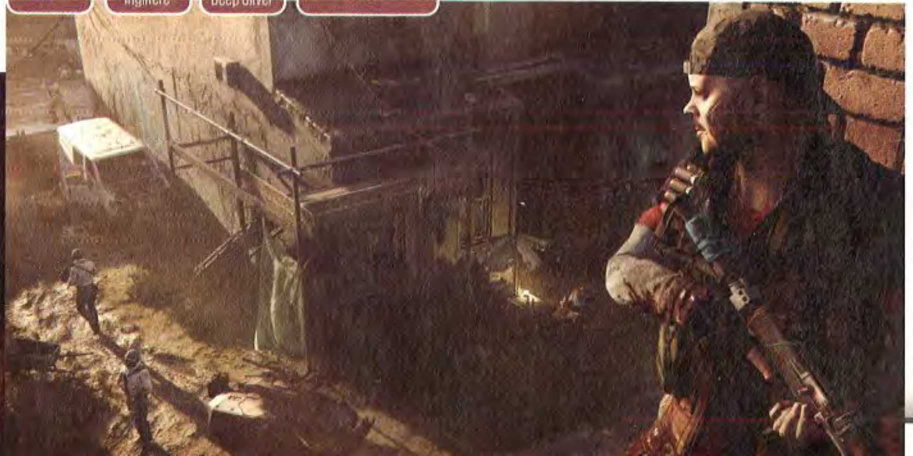
Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
FPS	Crytek İngiltere	Crytek, Deep Silver	2015

İlk oyundan daha kötü durumda olan direniş, eline ne geçirirse silah olarak kullanıyor. Yerden alınan bir taş bile bir işe yarıyor: E3 taşla kamera patlatarak görünmeden bir yere sızıyordu yapımcılar. Ayrıca *The Last of Us*'la ünlenen "basit ama etkili" üretim şekli burada da kendini bulmuş. Etraftan bulduğunuz bir uzaktan kumandalı araba, biraz patlayıcı ve iletişim için mesafe arttırıcıyı birleştirip, cep telefonunuzla yöneterek çok uzağa gönderebildiğiniz bir "uzaktan kumandalı patlayıcı araba" imal edebiliyorsunuz.

Cry Engine'in en son sürümünü kullanan oyun, muhteşem görünüyor demek hafif kalmaz. Bunun üstüne *Crysis* ve *Far Cry*'ın özüne dönüp tamamen açık bir bölgede tamamen özgür bırakması muhteşem. Ha, son olarak oyunu 4 kişi co-op modunda da oynayabileceksiniz başından sonuna ve burada da herhangi bir kısıt olmayacak: Biriniz şehrin içinde Kore'lilerle çatışırken, diğerleri şehrin dışında kendi maceralarını yaşamaya gidebilecek.

Homefront 2 de 2015'e kaydırılan oyunlardan (ulan niye bütün güzel oyunlar 2015'e kaydırıldı?!). Hadi bakalım, sıkıysa bekleyelim şimdi! **-Sinan**





Uncharted 4: A Thief's End

BUGÜN BENİMLE BİRLİKTE CENNETTE OLACAKSIN!

Önce Afrika kıtasının eski bir haritası çarpıyor gözümüze ve ardından çevresinde *"Hodie mecum eris in paradiso"* yazan bir kafatası. Kabaca *"Bugün benimle birlikte cennette olacaksın"* olarak çevirebileceğim bu cümle ve ardından yıllardır Nathan'ın sesi olarak tanıdığımız **Nolan North**'un "Sanırım bu kez gerçekten Nathan'ın sonuna tanıklık edeceğiz" şeklindeki baklasının ardından *Uncharted 4* bende heyecanla birlikte tedirginlik de uyandırmaya başladı. Bunun diğer bir sebebi de serinin yazarı ve kreatif direktörü -ve ortaya muhteşem işler çıkaran- **Amy Hennig**'in ve hem üçüncü oyunun, hem de yapım aşamasında olan bu dördüncü oyunun direktörü **Justin Richmond**'ın Naughty Dog'tan ayrılmış olması... Hani, geçen yıl Kasım'da gösterilen kısacık teaser'ın karizmatik sesi Todd Stashwick'in de projeden tuhaf bir şekilde ayrılması da üzerine eklenince eski dostlarım Nathan ve Sully'nin gelecekleri hakkında kaygı duymaya başlamıştım.

Fakat üzerinde konuştuğumuz firma Naughty Dog ve beklediğimiz oyun *Uncharted*... Serinin yeni nesildeki bu ilk oyununun başında **Neil Druckmann** ve **Bruce Straley** bulunuyor. Onlar da kim mi? Kim olacak canım, size *The Last of Us*'ı getiren adamlar sadece. Bu muhteşem gelişmenin üzerine bir de E3 videosu patlayınca projenin yine ve yeniden emin ellerde olduğunu anladım. Tamamen PS4'ün grafik gücünü gösteren fragmanda Nathan'ı hafiften yaşlanmış görüyoruz. Sully'ye *"Bir kez daha arkamı kollar mısın?"* diye soruyor Nathan. Üçüncü oyundan hatırlarsınız, Elena *"O seninle her yere gelir Nathan, yeter artık ölümüne sebep olacaksın"* diyordu. Üçüncü oyunda tüm o yaşananların ardından emekliliği gelen Nathan, ne oluyor da Sully'yi tekrar ölümüne bir maceranın içine sokuyor gerçekten merak ediyorum. Sanırım bu kez işin içinde sadece tarih merakı değil, kişisel sebepler de var.

Bu arada grafikler için de çok küçük bir parantez açmak lazım. PS4'e özel olan *Uncharted 4*, E3'te gösterilen diğer oyunlarla ciddi makas açmış bu konuda. Belli ki "yeni nesil" perdesi daha yeni aralanıyor. **-Faruk**

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Naughty Dog	Sony	2015

E3 Hatırası

ÇEKMEYİ AKIL ETTİĞİMİZ FOTOĞRAFLAR...


Cloud'cu arkadaşlar Tuğbek'i yakalamışken bir fotoğraf çektirmek konusunda çok ısrar ettiler.


Faruk'un fotoğraf koleksiyonunun son kurbanı: Shigeru Miyamoto.


Eksoskeleton için ölçü mü aldırıyosun, ne yapıyosun Serpil?



"Acaba doğru geldik mi" şeklindeki soruları bertaraf etmek üzere World of Tanks'ın tankı ve kızları kapıyı tutmuştu.



Bu neyin kafası? (x4)

ASSASSIN'S CREED UNITY

SUİKASTÇILAR BİRLEŞİN! -Sinan Akkol



Bence *Assassin's Creed*'in artık suyu kaynamıştı. Hatta aslında, taa *Revelations*'dan başlamıştı fokurdamaya... Her yıl çıkan bir "sağmal inek" haline gelmesi *Assassin's Creed* serisinin başarılı yönlerinin aşırı tekrar edilmesine, **Ubisoft Montreal**'in giderek yenilik denemekten çekinmesine sebep oldu. Belli bir döngüde bu kadar büyük bir oyun yapma zorunluluğu ve oyunun üstünde 6-7 stüdyonun aynı anda çalışması oyunun odağını kaydırdı, bütünlüğünü bozmaya başladı. *Revelations*'la oynanışı şişen, *Assassin's Creed* 3'le hemen hemen hiçbir yönden tatmin etmeyen oyun *Black Flag* ile biraz toparlandı. Ancak bunun nedeni oyunun özündeki iyileştirmeler değildi, oh hayır dostum! Oyunun temeli olan şehirlerdeki görevler belki de tüm serideki en sıkıcı olanlarıydı: Bir yere görünmeden sız, birini fazla uzaklaşmadan takip et... Aynı türden yirminci görevden sonra "illallah!" deyip geminize atlayıp engin denizlere açılma imkânıydı *Black Flag*'i öncüllerinden daha iyi hale getiren.

Peki o zaman *Unity* bizi neden yeniden karaya mahkum ediyor? Hem de tek bir şehirde? Çünkü *Unity* ile seri özüne dönüyor, özündeki tavsamışlığın alayını söküp atıyor. Kendisini geçmişe bağlayan ağırlıklardan kurtuluyor: Yepyeni bir hareket sistemi, yeni dövüş sistemi, yeni gizlilik sistemi ve yepyeni bir grafik motoruyla sadece yeni nesil konsollara ve PC'ye çıkıyor Unity.

NEDEN "UNITY"?

Oyunun ismindeki *Unity*'nin Türkçe anlamı "bütünlük, birlik" anlamına geliyor. *Unity*'nin *Assassin's Creed* için anlamıysa, tek kişilik ve online oynanışı bir araya getirmesi ve aynı zamanda *AC*'nin günümüzde geçen hikayesinin anlatımına getirdiği yeni anlayışla ilgili. Günümüz oynanışının nasıl olacağını henüz bilmiyoruz (bkz. Günümüzde Neler Oluyor kutusu). Ancak dört kişi bir arada oynamanın seriye getirdiği büyük farklılıklar var. Sadece yanyana gidip birinin kapıyı açıp diğerinin içeri sızması gibi basit oyun mekanikleri değil, mesela sadece beraber yapılabilen özel saldırılar var. Ayrıca grup halindeyken Assassin'ler çok güçlü. Ancak *Unity*'nin evreni de

daha zorlu ve düşmanlar çok daha iyi dövüşüyorlar. Her bir kılıç dövüşünü bir eskrim mücadelesi zorluğunda olacak şekilde tasarladıklarına yemin ediyor Ubi.

Peki bu co-op görevlere nasıl bulaşacaksınız? Paris'teki tavernalara, kafelere girdiğinizde çeşitli görevler veren kişiler göreceksiniz. Bunlar görevleri başlatan noktalar aslında. Co-op görevler ise oyunun tüm içeriğinin üçte birini oluşturuyor, bayağı ciddi bir kısmı yani. Bu görevler tek başınıza veya takım hâlinde oynamanıza bağlı olarak değişecek, her seferinde farklı şekilde yaklaşmanıza izin verecek. Merak etmeyin, benim gibi bir yalnız kurtsanız, oyunun tüm görevlerini dilerseniz tek başınıza da oynayabileceksiniz. Co-op oyunlara istediğiniz zaman katılıp, istediğiniz zaman çıkabileceksiniz ve bu, oyunda kalanları etkilemeyecek. Ve tıpkı *Watch_Dogs*'un multiplayer'ında olduğu gibi, oyunda herkes kendini ana karakter olarak görecek, diğerlerini ise farklı Assassin'ler olarak.



E3 sunumunda da gösterilen, co-op olarak yapacağımız görevlerden sadece biri.

ANA KARAKTER DEMİŞKEN

Yeni kahramanımızın adı Arno (Hayır Arnold Scharwzslkdlfklfskneger değil) Dorian. Henüz kendisinin ağzından çıkan tek bir kelime dahi duymadığımızdan kişiliği hakkında bir bilgimiz yok. Ancak Ezio gibi şakacı, Altair gibi acımasız olacağını biliyoruz. Yine Ezio gibi çok kişisel bir hikâyesi olacağını söylüyor oyunun yapımcıları. Tabii onun gibi sadece intikam peşinde değil, bir Assassin olmanın getirdiği sorumlulukları ve Assassin Konseyi'ne karşı görevleri var. İşte Co-op görevleri burada ortaya çıkıyor. Brotherhood Görevleri olarak adlandırılan Co-op görevlerle, Assassin'lere olan borcunu ödüyor Arno.

1788-89 yıllarında başlıyor *Unity*'nin hikâyesi. Açgözlü aristokrasi ve aç halkın gerilen ilişkileri Fransa'yı giderek bir devrime doğru itmektedir. Bu gerilimin ortasında Arno adlı kahramanımız, dolaylı yoldan babasının ölümüne sebep olmanın getirdiği pişmanlıkla Assassin'lere katılır. Devrimi yönlendirmeye çalışan ve babasının da ölümünden sorumlu olan Templar'ların peşine düşer.

Bir *Assassin's Creed*'in Fransız devrimi sırasında geçeceği uzun süredir fısıldanıyordu. Oyunun hikâyesinin bu çok önemli döneme denk gelmesi, yapımcıların bu karmaşık gidişatı kurcalamasına da izin vermiş. Biraz tarih bilgimizi yoklarsak, Fransız İhtilali'nin oluşum süreciyle ilgili %100 kesin bir bilgi yoktur aslında. Devrim sırasında tek bir grup yoktur, hatta 10 yıl süren olaylar boyunca başta güçlü olan gruplar sonlara doğru yokolmuş ve öldürülmüş, sonlara doğru devrim iyice kanlı bir hâl almıştır.

Paris, önceki şehirlerden çok daha canlı. İtalya'ya geçmiş olsun.

Ubisoft Montreal ise hikayeyi kendi açısından ve çok net bir şekilde anlatmış. Devrimde üç taraf var: Krala bağlı olanlar (Loyalists), sistemin değişmesini isteyen Devrimciler (Revolutionaries) ve iki tarafın arasını bulmak isteyen Ilımlılar (Moderates). Her üç grupta da halktan ve soylulardan insanlar var ve tüm bu karmaşanın arasında Assassin'lerle Templar'lar 1000 yıllık savaşlarını gizli gizli sürdürmekte. Hikaye ilerledikçe Arno tüm devrimi yönlendiren gizli bir güç olduğunu ve bu gücün bu farklı grupları kendi çıkarları için yönlendirdiğini farkediyor.

İŞTE BURAYI MUTLAKA OKUYUN!

Neden arkadaşlar? Çünkü *Assassin's Creed* serisine gıcık olsanız bile, sizi dönüştürecek ilaç bu oyunda olabilir! Çünkü oyunun özü, temelden değişiyor. Şöyle anlatayım: Tüm *AC* oyunları üç ana temele dayanır: Hareket özgürlüğü, gizlilik ve dövüşler. Bu üç temelden son ikisi uzun zamandır aksıyordu. Özellikle dövüşlerin, kombo sisteminin artık kabak tadı verdiği malumunuz...

Ve işte iyi haber tam burada geliyor: Oyunun temelini oluşturan bu üç unsur baştan yaratılıyor! Hareket özgürlüğü iki katına çıkmış, artık bir binaya çıkarkenki esnekliğimiz, inerken de geçerli: yüksek bir yerden inmenin yolu saman balyaları değil, dilediğiniz yerden çok heyecanlı bir atlayış serisiyle hızla inebiliyorsunuz. Gizlilik ise oyunun en başından beri en sıkıntılı yanıydı: Alakasız vatandaşların arasında dikilmenin, banka oturup başımızı eğmenin iyi bir gizlilik mekaniği olduğunu yutmuş gibi yapmamıza artık gerek yok. *Unity*'de "gizlilik modu" diye bir seçenek var tek tuşla çalışan. Bu moda girdiğinizde hareketleriniz daha yavaş oluyor, daha sessiz hareket ediyorsunuz. Ayrıca çömelerek, engellerin arkasına gizlenerek birçok bölgelerden hiç dövüşmeden geçebiliyorsunuz.

Ve gelelim oyunun en sorunlu kısımlarından biri olan kronik dövüş sistemine. Şimdiye kadar bir kişiyle dövüşürken diğerlerinin sırasını beklemesi ve "counter" sistemiyle yürüyen dövüş sistemi tamamen çöpe atılmış. Tamamen esnek, ama hayatta kalmanın çok daha zor olduğu bir dövüş sistemi gelmiş. Etrafınızı çeviren ve sıra bekleyen öbekler yerine aynı anda saldıran, açık kollayan düşmanlarınız var. Çatışmalar iki aşamadan oluşuyor: Kovalamaca ve yakın dövüş. Kovalamacalarda eskiden düşmanlarınızdan hızlı koşmak ve tırmanmak dışında yapabileceğiniz pek bir şey yoktu. Hesapta bir Assassin yeteneği olan serbest tırmanışı ve koşuyu maşallah ağır zırhlı muhafızlar çatır çatır yapabiliyorlardı. Artık değil. Artık düşmanlar sizi görme ve yerinizi bilmeye bağlı olarak kovalayabilecekler. Kendinizi kaybettirmek için aklınızı kullanmanız gerekecek ki bu düz koşudan çok daha tatmin edici.

Dövüşler ise eskrim mantığına geçmiş: Saldırı, geri çekilme ve savuşturma üçlüsünü kullanacak- »

OOO KİMLER VARMIŞ?

Bir *Assassin Creed* oyunu asla gerçek tarihten alınmış karakterlerle karşılaşmadan (ve onları Hidden Blade'lemeden) tamamlanmış olmaz. Oyunda karşılaşacağımız ünlü tarihi karakterlerin başında Napolyon, Kral Louis XVI ve Marquis de Sade geliyor.



ASSASSIN'S CREED COMET NEREDE?

Bir ara eski nesil konsollar için de bu yıl yeni bir *Assassin's Creed* çıkacağı söylentisi vardı. Hatta yapımcılar arasından da bu söylenti onaylanmıştı diye hatırlıyorum *(Yatırımcı toplantısındaki sunum bunu doğrulamıştı -Sarp)*: *Assassin's Creed Comet* kod adlı bu oyundan E3'te bahsedilmedi bile.

Elimizdeki bilgiler sadece fısıltıdan ibaret ama *Comet*'in Kuzey Amerika'da geçecek olduğu yönünde. Shay adlı bir denizciyi yöneteceğiz, yani *Black Flag*'deki gibi denizcilik maceraları bizi bekliyor. Oyunun ismindeki "Comet" 1758'de dünya yörüngesinden geçen Halley Kuyrukluyıldızı'na işaret ediyor olabilir, yani oyunun tarihi oyunu *Assassin's Creed 4*'ün DLC'si ile daha sonra geçen *Assassin's Creed 3* arasına yerleştiriyor. Fısıltılar arasında oyunda Haytham Kenway'in de olacağı söyleniyor ve esas bomba, yöneteceğimiz ana karakater olan Shay'in bir Templar olacağı yönünde! Eğer böyle olursa *AC 4* ve 3 arasındaki merak uyandıran hikaye açıklarına cevap alacağız demektir.

Tabii kötü senaryo bu oyunun çıkması değil, *Unity*'den sonra, yani 2015'te çıkacak yeni *Assassin's Creed* haline gelmesi de olabilir. Eski nesil konsollarla birlikte PS4 ve Xbox One için de çıkacak olan *Comet*'in PC'ye gelip gelmeyeceği henüz bilinmiyor.


Bu sefer halkın kendisi de iç savaşta olduğundan, Assassin'lerle etkileşimi ciddi bir merak konusu.

Son iki oyundaki karakterlerin isimlerini hatırlamakta güçlük çekerken hâlâ Ezio ve Altair'in hatırlanmasının bir sebebi var.



sınız. Bu demek oluyor ki tek vuruşluk ölümcül karşı ataklar artık yok. Etrafınızda beş düşman varsa, ne kadar hızlı olursanız olun, eninde sonunda biri size vuracaktır. Bu dövüşleri çok daha zor hale getiriyor, ama oyunun gizlilik gerektiren özüne çok daha uygun duruyor.

Unity ile tamamen yeni model bir Anvil grafik motoruna geçilmiş. Görsel olarak inanılmaz duruyor oyun. Arno ve silah arkadaşlarının kıyafetleri çok daha basitleşmiş öncüllerine göre (her yerinden bir süs ve silah sallanarak gizli kalan Assassin zaten saçmaydı). Ancak kumaşların savruluşu her türlü incik boncuğun eksikliğinden daha tamamlayıcı olmuş oyunu. Yeni neslin getirdiği bir diğer nimet ise, ekranda aynı anda görünen NPC sayısının 100'den yaklaşık 5000'e çıkmış olması! 5000! Bu sayede kaybolmak için saçma sapan mesafeleri koşmak, olmadık yerlerde gizlenmek için saçma sapan çözümler bulmak zorunda değilsiniz. Bu tür bir kalabalığın içine girdiğinizde düşmanlarınızın sizi bulması zaten zorlaşacak. Ayrıca, NPC'lere *The Elder Scrolls* benzeri bir sanal yaşam gelmiş. Siz orada olmasanız da bazı olaylar başlayacak ve bitecek. Devrim grupları arasında çatışmalar çıktığını, dükkan açmış tüccarların panikle eşyalarını toplayıp kaçtıklarını göz ucuyla görebileceksiniz.


Unity'deki NPC sayısı o kadar fazla ki, bu sefer düşmanı gözden kaybetmemek için gerçekten çabalamanız gerekecek.

Tür	Yapım	Dağıtım	Çıkış Tarihi
Aksiyon	Ubisoft Montreal	Ubisoft	28 Ekim 2014




Dövüş mekaniklerinin baştan yaratılması Arno'yu daha az ölümcül yapmıyor tabii.

GÜNÜMÜZDE NELER OLUYOR?

Assassin's Creed'in süregelen meta oyunu olan günümüz bölümleri hep çok ilgimi çekmiştir. Son iki oyundur çok başarılı bir "sanal gerçeklik oyunları" kurgusu tutturan yapımcıların, *Unity*'yle birlikte Abstergo Entertainment'tan vazgeçtiği söyleniyor! Eğer öyleyse hem şaşırırım, hem de normal karşılarım. Çünkü Desmond'dan sonra göremediğimiz isimsiz bir karakteri yönetmek, o karakterle bağ kurmamızı engelledi. Bana soracak olursanız, yeni oyunla birlikte Desmond gibi yeni bir "gunumüz" karakteri eklenecek oyuna. Ve eski ekipten Rebecca, Shaun gibi isimler de onunla birlikte olacak.

Yapımcıların "Unity" isminin günümüzde geçen bölümleri de simgelediğini söylemelerinin altında yatan nedense acaba ne olabilir?

Şu ana kadar elimizde olan bilgiler, oyunun sadece Paris'te geçtiğini gösteriyor. Önceki tüm oyunlarda en az üç büyük, onlarca küçük yerleşim bölgesinin olduğunu düşünürsek, ilk bakışta bu az gibi gelebilir. Ancak her zaman söylediğim gibi: Serbest dünya oyunlarında, dünyanın genişliği değil, o dünyayı uğraşacak ne kadar çok anlamlı şeyle doldurduğunuz önemlidir. *GTA 5* de tek bir şehirde geçiyor, ama ona yakın bir oyun var mı? Yok. 1789 Paris'inin de çok doğru şekilde doldurulması, bize oynayacak şahane bir alan verecek. Dönemin ünlü binaları seride ilk kez birebir boyutunda yapılıyor. Yani bir insan ölçeğinde tırmanmak, içini gezmek bayağı zaman alacak. Bazı binalar o kadar detaylı ve devasa çalışılmış ki, inanması güç: Notre Damme kilisesini birebir yapmak için ekipten bir kişi 8 ay sırf bu bina üstünde çalışmış!

Unity bina içlerini de boş bırakmıyor. Önemli binaların hepsinin içi gezilebiliyor ve yeni karakterler, hikâyelerle dolu. Kaçış yöntemi olarak bir binaya pencereden girip, diğer taraftaki bir kapıdan sessizce çıkıp kalabalığa karışmak gibi çok daha gerçekçi yöntemler uygulayabiliyorsunuz. Şehir ve bina içlerinin haricinde gizli yeraltı tünelleri de var ki, *AC2*'den bile daha önemli olacağını düşünüyorum yeraltının. Çünkü eski Paris'in altı tamamen tünellerle ve mezarlarla kaplı.

Son yıllarda *AC*'yi aşağıya çeken özelliklerinden birisi, alakasız onlarca uğraşıyla oynanışı sulandırmasıydı bence. Oynanış gereksiz detaylarla şiştikçe, oyunun özünden aldığımız keyif giderek azaldı. *Unity* için de Paris'te birçok yan görev tasarlanıyor: Cinayet hikâyeleri, Paris hikâyeleri, topluluk etkinlikleri, hazine avı gibi... Bunların hepsinin anlamlı olacağı ve hikâyeye katkıda bulunacağı söyleniyor ama bu gözler 200 tüy peşinde koşup da bir Achievement bile alınmadığını gördü. Oyun çıkmadan inanmam.

SONUÇ

Sonuç olarak seriyi çok seven ama son yıllarda beklediğini bulamamış, sadece geçen sene denizde biraz teselli olmuş bir *Assassin's Creed* fanatiği olarak, serinin bu yeni hali beni gerçekten heyecanlandırdı. Buna çok şaşırsam da, keyfime diyecek yok. En büyük isteğim de Ezio'dan sonra ismini kalbimize yazacak bir karakter olması Arno'nun. Son iki oyundaki karakterlerin isimlerini hatırlamakta güçlük çekerken hâlâ Ezio ve Altair'in hatırlanmasının bir sırrı var, Ubisoft'un yapması gerekense o sırrı örten gereksiz, pörsümüş oyun mekaniklerini sıyırıp atmak.

Ve *Unity* bunu yapabilecek gibi gözüküyor.


Oyundaki askerlerin devriye rotaları kimi görevlerde rastgele değişiyor. O nedenle deneyim sürekli farklılaşıyor.



40 sayfadır bir Amerikan rüyası tadında kendimizi **E3'te** kaybettik ama dünyanın başka köşelerinde başka oyunlar ve oyuncular da buluşuyor. E3'le aynı günlerde, Kuzey'de bir fuar daha vardı. **Mjolnir'in darbeleriyle ezilen** topraklarda, **Freyja'nın tundra rüzgarlarına** dönüşmüş fısıltılarının arasında dolaşan Güven, Kuzey Oyun Koferansı'ndan bildiriyor...



Konferans mekanı eskiden mezbahaymış, süper değil mi?

KUZEY OYUN SAHNESİ

ORALARDA OYUN BİR BAŞKADIR! - Güven Çatak

Ne kadar hazırdım bilmiyorum ama o kadar yazışmanın ardından sonunda kendimi Stockholm'e giden uçakta bulmuştum. Aktarma ile Malmö'ye geçecektim. İlk hedef, 21-23 Mayıs tarihlerinde gerçekleşen ve bu sene 10. yaşına basan **Nordic Game Conference** (NGC) idi. NGC temelde büyük kuzey firmalarının ve iddialı serbest ekiplerinin toplandığı, işlerini anlattığı, yeni trendlerden bahsettiği önemli bir sektörel buluşma. Bu arada aklınızda bulunsun, biri Danimarka'da diğeri İsveç'te olmasına rağmen, aralarında sadece bir köprü olduğu için Malmö'ye gitmek için esasen herkes Copenhag'a uçuyormuş! Neyse ki bu amatörlüğümü tam Malmö merkez istasyonuna ve yanında akan kanala bakan bir otel seçerek bir nebze telafi etmiş oldum.

Kuzey, anlatıldığı kadar soğuk değilmiş bile diyemeyeceğim çünkü söylenenlerin tam aksine yanıyordu, adeta yazı yaşıyordu. Herkes çok iyi bir zamanda geldiğimi söylüyor ve iştahla havadan bahsediyordu. Meğerse, o taraflarda havadan sudan konuşmak esas muhabbetlerden biriymiş. Sanırım, denizin donduğu bir iklim için bizim pastırma yazı deyip geçiştirdiğimiz bir havanın bu kadar el üstünde tutulması gayet normal olsa gerek. Belki de güneş pek kendini göstermediği için bu kadar başarılılar. Neredeyse tüm zamanını iç mekanda geçirmek iyi bir odaklanma ve zaman yönetimi sağlıyordur. Konferansın açılış konuşması da işte tam bu konu üzerineydi. Ubisoft'un belki de en büyük taçeronu olan Massi ve Entertainment'ın genel müdürü **David Polfeldt** 'Neden Kuzey oyun sahnesi başarılı?' üzerine etkili bir açılış konuşması yaptı. Metodlu çalışmalarını, kaliteden feragat etmemelerini ve özellikle profesyonel hayatlarında temel bir 'tasarım' dürtüsüne sahip olmalarını, Kuzeyli oyun geliştiricisinin öne çıkaran özellikler olarak sıraladı Polfeldt. Adamların hamurları iyi diye düşündüm. İyi bir eğitim sistemi, sağlam bir kültürel altyapı ve yüksek refah seviyesi üzerine bir şeyler inşa etmek çok daha kolay olmalıydı.

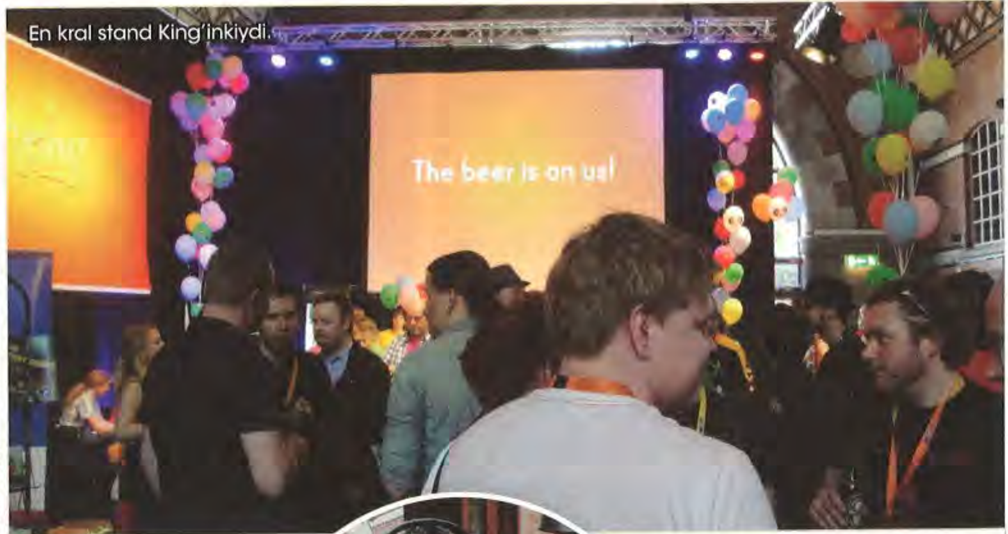
Kentsel dönüşümleri bile hayranlık uyandırıcı. Konferans, Slagthuset (Slaughter House) adlı eskiden dev bir mezbaha olan bir alandaydı. Salonlardaki eğim zaten hemen dikkatinizi çekiyor. Genel manzaradan bahsetmek gerekirse, E3 kadar büyük bir şov beklemeyin. Daha doğrusu bir şov beklemeyin. Her şey çok iyi düzenlenmiş ama sonda söyleyeceğimi başta söyleyeyim; NGC, E3 gibi iş, pazarlama, network ve türevleri odaklı bir sektörel konferans değil. Elbette bunları da barındırıyor ama ilk günün ardından izlenimim, odağın daha çok bilgi ve deneyim paylaşımı üzerine olduğu yönünde evrildi ki bu da beni çok sevindirdi. Belki de iyimser yaklaşıyorum ve sektörün çarklarını görmezden geliyorum ama yüzeyde bile olsa bu tip bir paylaşıma tanık olmak heyecan vericiydi *(ki Steam Dev Days için de benzer ve güzel şeyler söyleniyor -Sarp).*


Kartımdan almaz mıydınız?

Mezbahada kısa bir tur atmak gerekirse, **Unity** ve **Unreal** standlarının rekabetleriyle başlayabiliriz. Unity biraz da evsahibi olmanın avantajıyla ağırlığını koyuyordu. Unreal ise hemen girişteki Oculus Rift demosuyla kapıdan girenleri avlıyordu. Bu geniş ve uzun koridorun sonunda ise **King** firması ücretsiz ikram ettiği süper kahvelerle ve yine beleş olan 'happy hour' sürprizleriyle ilk günden itibaren mola noktası olarak bellediğimiz yer olmuştu. Koridorun ortasında ise en çok oyalandığım standlardan biri olan **Game Assembly** bulunmaktaydı. Game Assembly sektöre insan kaynağı yetiştirmeye odaklı, 2.5 yıl süren müthiş bir okul. Dedikoduya gore Massive Entertainment junior kadrosunu hep buradan



Böyle karizmatik bir keçi bulunca insan dayanamıyor tabii.



En kral stand King'inkiydi.

besliyormuş. Game Assembly standında bolca öğrenci projesi vardı, bir yığın da kartvizit. İşler gerçekten iyiydi ve kartvizitler de iddialı. Öğrendiğim kadarıyla Game Assembly'den mezun olmak için toplam yedi oyun tasarlıyormuşsunuz; text adventure ile başlayıp shooter ile bitiriyormuşsunuz. Bize de kesinlikle bu kalitede bir üretim bandı lazım. Genel bir NGC keşfi ile geçen ilk günü *Republique* oyunun tasarımcısı **Ryan Payton**'ın sunumu ile kapattım. *Metal Gear Solid* serisinde uzunca bir süre yaratıcı yönetmen olarak çalışmış olan Payton, nasıl kendi firması Camouflaj'ı kurmaya karar verdiğini ve *Metal Gear Solid* serisinden edindiği anlatı deneyimini nasıl yeni projelere aktarmaya çalıştığından bahsetti. *Republique* ile bunu bir ölçüde başarmış gözüküyor. Hem binayı hem karakteri kontrol ederek çift yönlü bir oynanış sistemi geliştirmek, farklı anlatılar kurmak için enteresan bir çıkış noktası.

VİDEO OYUNLARINI KİM ÖLDÜRDÜ?

İlk günden ikinci günün çok daha yoğun geçeceği belliydi. Beş ayrı salonda aynı anda gerçekleşen bir yığın seminer. Neyse ki kategorilere bölmüşler ve zorluk dereceleri koymuşlardı. Yoksa hepsini izlemek isteyip daha sonra da kararsız kalıp birçoğunu kaçırabilirdiniz. İkinci güne **Ste Curran**'ın 'Killing the Games Industry' semineriyle başladım. Aslında tam anlamıyla müzikal ve tiyatral bir performanstı. Curran, oyun endüstrisini sevgilisi gibi ele alarak, 100 maddede nasıl öldürdüğümüzü anlattı. Masumiyetin yerini nasıl egoların ve kapitalin aldığını bir bir sıraladı. Geliştiricisinden oyuncusuna, teknolojisinden medyasına hepimizi suçladı ve yargıladı. Hiç böyle bir şey beklemiyordum açıkçası! :)

Ardından **Jason Della Rocca**'nın 'Startup Wonderland' sunumuna uğradım. Oyun startup'ları kurarken, büyütürken nasıl bir süreç izlenmesi gerektiği konusunda deneyimlerini paylaştı Rocca. Benim için önemli bir konuydu. Malum oyun sektörümüzün kaderi bağımsızların elinde :) 'Plan, Problem, Progress' ekseninde gayet mantıklı tavsiyelerde bulunuldu, belki çoğu bildiğim veya tahmin edebildiğim şeylerdi ama zaten esas mesele bu startup'ların ortaya çıkabilecekleri zemini sağlamak ve bunu yapabilecek vizyona sahip olmak değil mi?

Sırada 'Nordic Game Live Pitch' vardı. Format gayet netti. Sahneye çıkıyor ve beş dakika içinde proje fikrinizi, demonuzu, yine sahnede bulunan bir grup yatırımcı ile paylaşıyor ve sorulara cevap veriyor, en azından deniyorsunuz. Bir hayli heyecanlı geçti. Yatırımcılar bir hayli sıkıştırdı ama ekip liderlerinin özgüvenleri de hiç fena değildi. Her zaman önce oyunu göstermek, gelir modeli gibi ekonomik mevzuları sonraya bırakmak önemli bir ders oldu ekiplerin biri için. Sanırım 'pitch' edilen projelerden en ilginci **Tom Vedel**'in 'Anim Gram'ı idi. Yatırımcı jüri de ilginç bulmuş olsa gerek ki Anim Gram'ı yatırım yapmaya en uygun proje seçti. Yalnız küçük bir sorun vardı. Anim Gram animasyonlar ile mesajlaşma uygulamasıydı, yani bir oyun değildi. Daha da ilginç olan Tom Vedel'in bir anlamda Türkiye'ye 'Hugo'yu getiren kişi olmasıydı! Sunumu sonrası Tom ile bir güzel Hugo günlerini yad ettik, Anim Gram'ı nasıl oyunlaştırabileceğimizi konuştuk.

Gerçekler coğrafyaya göre değişebilir, sanal olansa sadece bir gözlüğe bakar.

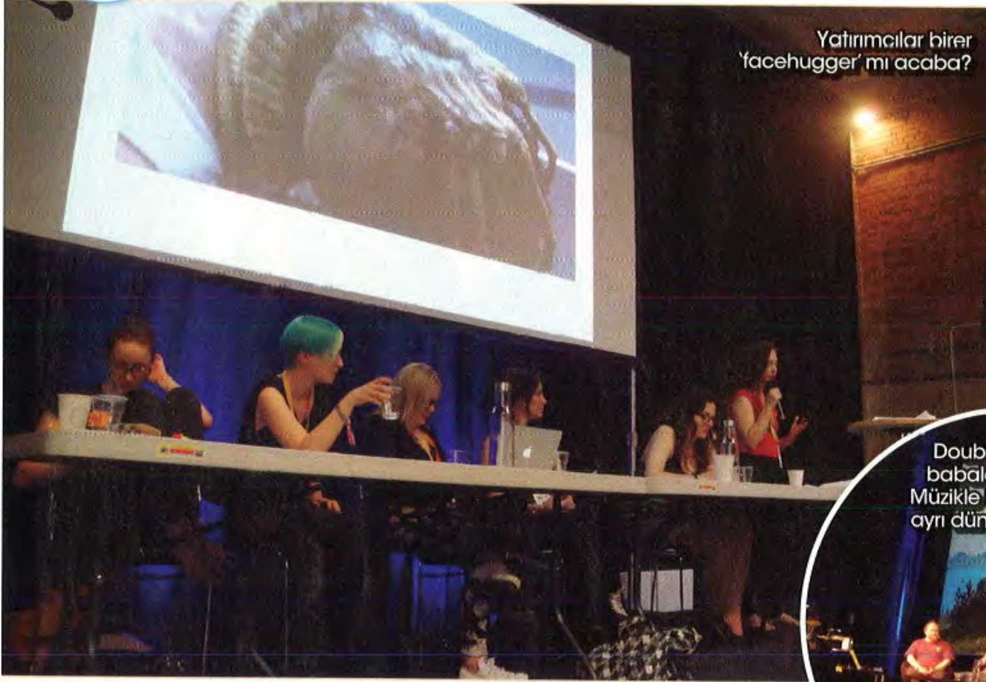
Sırada 'Nordic Game Awards 2014' vardı. Töreni **Nicolas Estrup** sunuyordu, kendisi bir nevi Danimarka'nın Okan Bayülgen'i (fotoğraf da çekiyormuş). Nicolas, ödül alan herkese sarılmasıyla ve belden aşağı şakalarıyla herkesi kırdı geçirdi. Aday oyunların hepsi çok iyiydi ve farkettim ki son dönemde oynadığım çoğu oyun adaylar arasındaydı. En Artistik Oyun ödülünü '140' ile Jeppe Carlsen aldı. Jeppe'yi Limbo'nun level tasarımcısı olarak tanıyoruz. Kendisiyle muhabbetim olmasına rağmen bir türlü Playdead sınırlarına giremedim. Nedeni de çok hummalı bir şekilde yeni projeleri üzerinde çalışıyor olmalarıymış. Gerçi sonradan öğrendim ki Playdead oldukça ketum bir firmaymış, ne basını ne başkasını sokmazmış ofislerine, kendileri de gitmezmiş hiçbir kuzey etkinliğine. Neyse dedikoduyu bırakıp ödüllere geri dönelim. Simogo geceye damgasını vurdu adeta. 'Device 6' ile En Yenilikçi Oyun, 'Year One' ile de En İyi Mobil Oyun ödüllerini aldılar. En İyi Indie ödülünü büyük bir çekişme sonucunda Among the Sleep kazandı. En İyi Kuzey Oyunu ise bir shoot-em up Resogun seçildi. Şahsen oynamadım ama bayağı bir hayranı olduğunu öğrendim. Gayet eğlenceli bir törendi ve tekrar etmek gerekirse adayların hepsi sağlamdı. Kuzeyde boş yok yani anlayacağınız :)



Salonlar kuzey şehirlerine göre ayrılmış.

DENEYİMLER KONUŞUYOR

Üçüncü ve son gün, ilk iki günün partilerinden dolayı birazcık daha sakindi. Açılışı Double Fine ekibinin ses ve müzik ekibiyle yaptım. Broken Age oyununda nasıl ses ve müziği kullanarak iki ayrı dünya yarattıklarını anlattılar. Aralarında *Grim Fandango* ve *Pyschonauts*'ın olduğu birçok baba oyunun müziklerini yapan **Peter McConnell** ile tanışmak müthiş bir deneyim oldu gerçekten. O ve Double Fine ses şefi **Camden Stoddard**, Tim Schafer ile nasıl başa çıktıklarını, daha doğrusu çıkamadıklarını anlattılar. Ardından Monument Valley teknik tasarımcısı **Peter Pashley** 'Building the Impossible' adlı bir konuşma yaptı. Monument Valley için başka bir başlıkta konuşma yapmak zor zaten. Escher üçgeni diye de bildiğimiz Penrose üçgeninden nasıl oyun yapılır anlattı bir güzel Pashley, biz de ağzımız açık dinledik. Hemen yan salonda ise kuzey oyun endüstrisinde kadın olmak üzerine bir panelin alkışları yükseliyordu. Panelistler kadındı elbette; aralarında akademisyen de vardı, geliştirici de. Dertleri ise ortaktı: Ayrımcılık. Özellikle Ozma Games'den **Karin Ryding**'in *Alien* ve (Ellen) Ripley ilişkisi üzerinden endüstriyi anlatışı oldukça kışkırtıcıydı. Ardından Microsoft'un anlatı tasarımı direktörü **Leah Noyer**'den yeni nesil hikâye anlatımı üzerine bir şeyler öğrenmeye çalıştım ama nafile; başlıkta yeni geçmesine rağmen sunum biraz eski nesil kalmıştı. Kapanışı ise kendi 'oyun yönetmeni' olarak tanımlayan Ubisoft'un altın çocuklarından **Massimo Guarini** ile yaptım. Massimo kendi kurduğu Ovosonico'dan çıkan Murasaki Baby üzerinden oyun mekanikleri ile nasıl duyguları harekete geçirebiliriz sorusuna cevaplar bulmaya çalıştı ve


Yatırımcılar birer 'facehugger' mı acaba?



Bütün gün gördüğünüz cool tipler karaoke ile pamuk gibi oluyorlar.


Double Fine'dan babalar sahnede. Müzikle bir oyunda iki ayrı dünya yaratmak.

hepimizi bir parça da olsa duygulandırdı. İlk Nordic Game Conference deneyimim böylece sonlanmıştı. Belki birçok şeyi kaçırmış ama birçok şeyi de yakalamıştım. Elbette buraya sığdıramadığım birçok başka muhabbet ve gözlem var ama şimdi tren kalkmak üzere, sırada Kopenhag ve w00t var!

OYUN BAŞKA OYNAMAK BAŞKA

Şimdi çok farklı bir kafada olan bir şehre ve etkinliğe geçiyoruz. Kopenhag kesinlikle Malmö'ye göre delidolu ve deneyimlenmeyi hak eden bir şehir. **Copenhagen Play Festival (w00t)** ise adından anlaşılacağı üzerine bir sistem bir sektör olarak oyundan ziyade, oynama eylemi ve ilişkilendiği eğitim, sanat, spor gibi farklı disiplinlere yer veren ama bunu kuru kuru yapmayıp, bizzat deneyimleten yani oynatan bir festival. Şehrin göbeğinde bir parkta gerçekleşen w00t üç bölümden oluşuyordu: Seminerler, Danimarkalı profesyoneller ve öğrencilerden masaüstü oyunları (ki muhiştiler!) ve fiziksel oyunlar. Fiziksel oyunlar deyince kulağa çok ciddi geliyor ama aslın da görüp görebileceğim en absürd saha oyunlarına sanırım burada tanık oldum. Filenin çeşitli kıyafetlerden oluştuğu *Laundry Badminton* tam bir şenlik idi. Her sayı kaybettiğinizde fileden bir kıyafet seçip giymek zorundaydınız, artık ne olursa! Mini bir çalı labirentinde gözleri bağlı arkadaşınızı dijital olarak kontrol ettiğiniz ve topu bulup rakiplerinizi vurmaya çalıştığınız *The Avatar Controller* günümüzün yakartopu olabilir mi mesela? Kulenizi ve silahlarınızı kendinizin inşa ettiği *Human Tower Defense* tam bir curcunaydı; kim kazanıyor kim kaybediyor belli değildi ama herkesin eğlendiği kesindi. Parkın hemen yanındaki kapalı havuzda oynanan su oyunlarına hiç girmiyorum, çünkü zaten girmedim yanımda mayom olmadığı için :) Ama ne kadar sulu olduklarını tahmin edebilirsiniz sanırım. Bu saydıklarım saha oyunlarından sadece birkaçı, denk geldiklerim diyelim. Diğer delilikler için w00t.dk sitesine bakmalısınız mutlaka. (**w00t.dk/en/**)



Nordic Live Pitch başlamak üzere! Beş dakikada projenizi yatırımcılara anlatmalısınız.

Seminerlerde açılışı alanın baba isimlerinden **Bernie Dekoven** (aplayfulpath.com) yaptı. Oynama eylemini hayatımızın merkezine almamızı sadece söylemedi, bir dizi mini oyunlar oynatarak ispatladı da! Taş-Kağıt-Makas oyunundan üç kişilik versiyonlar çıkartmayı denemek bir hayli eğlenceliydi. Kitapları başucu yapılmalı kesinlikle. Hollandalı **Jules Oosterwegel**'in sunumu da bayağı ilginçti. Kendisi dünyayı gezmiş ve 400'ün üzerinde sokakta oynanan çocuk oyununu belgelemiş (kidsplaybook.com). Oyunlar arasındaki


Kuzeyin futbolu da bir değişik.


O kadar kuzeye çıkmışken, Logic Artists'e uğrayıp Ali Emek'in bir çayını içmemek olmazdı elbette.


Özgür bir şekilde üretmek için bisiklet!

ortak noktalar inanılmazdı. Oyunlar insanlığın ortak dili olabilir mi diye düşündüm gerçekten. Konuşması sonrası Jules ile tanışıp, Türkiye'deki oyunlar için davet ettim. Bir hayli heyecanlandı. Meğerse dünden razıymış :) **Andrea Hasselager** ve **Nevin Eronde** ise Filistinli kızlara oyun geliştirmeyi öğrettikleri atölyelerini anlattılar (gamegirlworksop.org). Geliştirdikleri oyunlar onlar için adeta birer ifade biçimi olmuş. Farklı bir kültürün içinde oyun bileşenleri bulmak, neyin onlar için oyun olduğunu keşfetmek öğretici bir deneyim olmuş. Türkiye'de de yapalım dedik böyle bir atölye çalışması, elbette fon bulur bulmaz :) Diğer sunumların da hem içerik hem performans bakımından enteresan olduğunu söyleyebilirim. Örneğin suda oynanan oyunlar tasarlayan Hollandalı **Menno Deen**'in, sunumunun başında soyunup mayoyla kalması unutamayacağım sahnelerden biri oldu açıkçası :) Genel anlamda 'Oyunlar dünyayı değiştirebilir!' havası esen bir festivaldi ama bu sadece bir slogan değildi w00t için, altını da doldurmayı biliyorlardı. Paylaştıkça ve en önemlisi oynadıkça gelişmeye inanan bir topluluk vardı.

KEŞKE BİSİKLETLİ OLABİLSEK

Elbette Kopenhag'da yan yollara da saptım. Zaten altınızda bisiklet varken kanallar ve parklarla dolu bir şehri gezmemek ayıp olurdu herhalde. Havanın da inanılmaz güzel olması büyük bir şanstı hem festival hem benim için. Mola duraklarımdan ilki Ruben & Bobby'nin berber dükkanıydı. Bu sıradan bir berber değildi elbette. Bobby hobi olarak başladığı retro oyun ve oyuncak toplama işini adeta bir müzeye dönüştürmüştü! Dükkanda ne ararsanız var dersem yalan olmaz herhalde. Sıranızı beklerken arcade oyunlarından birini oynayabilir, hatta saçınız kesilirken bile oynamaya devam edebilirsiniz. Rekor kırarsanız da indirim alıyorsunuz (bedava değil yani). Bobby okullu bir berber olmasına rağmen, koleksiyon merakı ve koleksiyonu saç kesmedeki ustalığını bence geride bırakmış durumda. Bir sonraki durağım **Logic Artists** oldu. Bu kadar gelmişken **Ali Emek** ile tanışmak istedim. Çok da iyi yapmışım! Sağolsun tüm kuzey oyun sahnesini bana bir bir anlattı. Şu an ilginç bir oyun üzerinde çalışıyorlar: Clandestine. Asimetrik bir şekilde Co-op oynanan bir ajanlık oyunu olarak tanımladı bize Ali Clandestine'i. DDetayları bir ilk bakış hak ediyor aslında. Son durağım ise yine yeni tanıştığım **Tim Garbos** oldu. Tim de sağolsun hem evinde ağırladı hem de kurucu ortağı olduğu Kanako'da neler yaptıklarını anlattı. Sadece oyun değil, kamusal alanı kullanan etkileşimli işler de üretiyorlar. Bedava metro bileti kazanmak için karaoke yapmak bu zıpır işlerden bir tanesi mesela. Tim de gelecek inşallah.

Toparlamak gerekirse, kuzey oyun sahnesi kesinlikle bizim için çok iyi bir rol model olabilir. Hem ilham almak için hem metodoloji öğrenmek için. Çıkardıkları oyunlar halen farklı ve yaratıcı işlerin mümkün olduğunu çok iyi bir şekilde ispatlıyor. Nordic Game Conference, özellikle bağımsız oyun geliştiricilerin her daim radarında olmalı, hatta uzaktan bakmayı bırakıp bizzat kalkıp gelmeli ve bu ağa girmeliler. w00t ise bir anlamda herkesin takip etmesi gereken bir festival, özellikle oynarken diyalog kurmayı ve paylaşmayı unuttuğumuz şu günlerde. Koca koca adamların kadınların 'çocuklar' gibi oynadıklarını ve oyunun özünü ve neşesini yakalamaya çalıştıklarını görüp de gıpta etmemek çok zor gerçekten. Bizim de bu tür oyunlara ve onları tasarlayabilecek oyun tasarımcılarına ihtiyacımız var galiba. Ama önce bolca kafa ayarı çekmek ve pedal çevirmek lazım :)


Badminton Laundry tam bir cümbüştü!



Ruben & Bobby berber dükkanı adeta bir retro oyun müzesi.


Danimarka masaüstü oyunlara bir hayli sarmış durumda. Merry Go Round!

incele me

Bilen Adam

Zaferle Övünüp Düşüşte Tekmeleyenler...

Bunca yıllık Bilen Adam'ım, bizim milletin huylarını çözmek kadar zor bir iş görmedim. Bugün övdüğünü bir gün sonra yerin dibine sokmak, kendinden olmayanı (%100 doğruyu da söylese) gram dinlememek, takım halinde sadece 90 dakika (o da bazen) çalışabilmek gibi bizi yerimize çivileyen huylarımız politikadan spora, akademik hayattan oyun dünyasına kadar her alanda karşıma çıkıyor. Demek ki toplumsal DNA'mızda var bu negatif huylar.

Mesela, bu ay Crytek'le ilgili kötü bir haber çıktı. Rivayet odur ki, maddi olarak sıkışıklık yaşıyormuş. Kısa sürede çok fazla büyüyerek, 9 ülkede ofis açarak genişleyen Crytek *Crysis 3*, *Ryse* ve *Warface*'ten beklediğini bulamayınca mali dengeleri biraz sarsılmış, birkaç aydır maaş ödemelerinde sıkıntı yaşanıyormuş. E olabilir. Her şirketin başına gelebilecek bir şey mali dengelerdeki şaşmalar, özellikle de Crytek gibi çekirdekten büyüyüp dünya çapında bir firma haline gelenler için.

Ancak normal olmayan, bu habere Türk oyuncularının bir kısmının verdiği tepkiler. Dünya basınında yayınlanan haberlere gelen yorumlardaki negatifliği normal karşılıyorum. Oyuncu kitlelerinin ne kadar zehirli bir davranış içine girdiğini daha önce de yazmıştım, negatif haberlerden daha çok beslenir oldu büyük bir kitle. Ama benim anlamak istemediğim, Türk oyuncuların tavrı. İlk *Far Cry*'dan beri Crytek'in başarısıyla "dünyayı sarsan üç Türk kardeş" payesiyle övünenlerin bir kısmı, bu son haberler karşısında "zaten bozmuştu Crytek, batsın Crytek" gibi ipe sapa gelmez, neden verildiği belli olmayan tepkiler ortaya koydular. O Crytek ki, Türkiye'de 10.000 orijinal kopya dahi satmayacağını bile bile tüm PC oyunlarına Türkçe seslendirme yapan, İstanbul'a ofis açıp dünya çapındaki bir oyun firmasının Türkiye'ye önem verdiğini gösterip, belki de başka firmaların da ilgisini buraya çekmeyi sağlayan, sık sık Türkiye'ye gelip verdikleri değeri gösteren Yerli kardeşlerin Crytek'i, "keşke batsa" denecek ne yaptı diye kara kara düşünüyorum günlerdir.

Ve ulaştığım sonuç: İnsani olarak Crytek'te bir sorun yok, bizde sorun. Her ne kadar övüyor gözüksek de, Türk insanı başarıya ve başarılıya antipati duyar. Bir sepete doldurulan yengeçler gibiyizdir: Sepetin kenarından aşmak isteyenleri aşağıdaki yengeçler tutup aşağıya çeker, böylece kapak kapatmaya gerek kalmaz. Biz Türkler de her alanda kendimize örnek alınacak başarıda insanlar belirleyip, çabalayarak onların seviyesine çıkmaya çalışacağımıza, o başarıya sahip olanları paçalarından tutup kendi seviyemize çekiştirerek mutlu oluruz.

Valla hiç darılmaca gücenmece yok, hepimiz böyle değiliz. Şahsen ben, inşallah Crytek bu mali krizi atlatır ve *Crysis 4*'ü yakında görürüz diye ümit ediyorum. Yerli kardeşlerin şanı öyle bir yürür ki, biz oyunculara da yine yanlış bir şekilde "Aha, işte Crytek Türk

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Watch Dogs	8+	81
Infinite Crisis	5	-
Monochroma	7+	55
Child of Light	8+	76
Wolfenstein: The New Order	8+	82
Smite	9	84
Tropico 5	7	75
Amazing Spiderman 2	4	49
War of the Vikings	6+	62
Tesla Effect	7	70
Bound by Flame	5	56
Trials Fusion	5	80
Transistor	8+	83
Halo Spartan Assault	7+	70
The Last Thinker City of Colors	6	-
Outlast Whistleblower	8+	73
Batman Cold Cold Heart	7	71
Contagion	7	62

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

A Story About My Uncle	70
Age of Mythology Extended Edition	66
Among The Sleep	78
Borderlands	85
FIFA World	82
Ghost Recon Phantoms	74
God of War Chronology	87
Lemmings Touch	84
Lifeless Planet	71
Mario Kart 8	76
Men of War 2 Squad Assault	68
Murdered: Soul Suspect	62
Nether	79
Rise of Nations: Extended Edition	72
Rise of Venice	92
Save The Comet	85
Soul Sacrifice	86
The Forest	90
Valdis Story	84
Valiant Hearts	80
Wargame Red Dragon	64
Wildstar	58

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Türkiye Kaçıncı?!?

Türkiye'nin küresel oyun pazarındaki yeri konuşulduğunda hep afaki rakamlarla "bizim esamemiz okunmuyor" deriz. Bu doğruydu... Ancak Newzoo'nun "2014 oyun sektörü gelirleri" konulu çalışması ezber bozuyor. Türkiye'nin rakamlarını söylemeyelim, mini bir sürpriz olsun listeye bakana kadar ama bu rakamın içinde oyun satışlarının payı çok az, çoğunluğu mobil oyunlar, Free2Play ve Mobil oyun içi harcamalar ve donanım harcamaları. Oyun sektöründen elde edilen gelirdeki payımızın ise bundan çok daha düşük olduğu bariz. Hızla tüketim toplumundan üretim toplumuna geçiş yapmamız gerekiyor.

Amerika	20.5 milyar $	Brezilya	1.34 milyar $
Çin	17.9 milyar $	Rusya	1.14 milyar $
Japonya	12.2 milyar $	Avustralya	1.14 milyar $
Almanya	3.43 milyar $	Meksika	1 milyar $
İngiltere	3.43 milyar $	Tayvan	643 milyon $
Kore	3.36 milyar $	Hindistan	583 milyon $
Fransa	2.6 milyar $	Hollanda	433 milyon $
Kanada	1.7 milyar $	Türkiye	375 milyon $
İtalya	1.5 milyar $	İsveç	370 milyon $
İspanya	1.49 milyar $	İsviçre	326 milyon $



WILDSTAR

DEVASA ONLINE OYUN NASIL YAPILIR? #101

-BERKAN CESUR

Çocukluğumdan beri hayatımın kendi keyfime ayırdığım kısmının büyük bölümü, DVO'ların beklentilerimi ne kadar karşıladığını test etmekle geçiyor. Başka bir kitleye hitap eden ucuz yapım Asya DVO'ları dışında neredeyse tüm çevrimiçi oyunları test ediyor, hâlâ büyük bir özlemin peşinde koşuyorum: *World of Warcraft* günlerim. Hayatımın en eğlenceli dönemidir *WoW* oynadığım yıllar. Tıpkı her izlediğim filmi Back to the Future'ın üstümde bıraktığı izle kıyaslayışım gibi, tüm oynadığım oyunları da *WoW* üzerinden yargılıyorum. Ve üzülerek söylemeliyim ki dostlar, ben *WoW*'dan daha eğlenceli hiçbir oyun oynamamıştım. Yıllar boyu her türlüsünün peşinde koşup uzun süre başka oyunları denesem de *WoW* yıllarımdaki kadar hiç eğlenememiştim. *Guild Wars 2*'nin sonradan gelen end-game'i, *Tera*'nın belli bir süreden sonra amaçsızlaşması, *Rift*'in insana ödüllendirildiği hissiyatını verememesi... Genelde end-game içeriğinin oyun yayınlandığında henüz hazır olmamasından kaynaklanan bu sorunlar bilinçli DVO'cuları oyunlardan soğutuyor. *WoW* dönemlerinden DVO oynamaya yatkın insanların çoğu, bu tür oyunlarda hızlıca son seviyeye ulaşıp yapacak bir şey bulamıyor. Bulamayınca da düzgün bir oyun sonu içeriğine sahip olmayan DVO'larını kapatıp gidiyorlar. Biz oyuncular, bu muhabbeti yıllardır yapıyo-



Uçan kaykay oyunun büyük bir parçası! Uçan kaykay fizikleri öyle iyi işlenmiş ki insan sürmelere doyamıyor.



Sanki Brütal Legend oynuyormuşsunuz gibi "f*ck yeah!" diye bağırarak level atladığınız bir oyun. Daha ne olsun!

ruz ama sonunda yapımcı camiasından birileri de NİHAYET derdimizi fark etti ve olması gerektiği gibi bir DVO çıkarmayı akıl etti.

...Ve gördüğümüz kadarıyla adını *WildStar* koydu.

WildStar, DVO geleneğine yeni bir soluk getirmeyi kendine görev edinmiş garip bir oyun. *Otostopçunun Galaksi Rehberi* tadında bir evrende, epik değil komik olmaya çalışan, dövüş sistemiyle insana buram buram oyun oynadığını hatırlatan, DVO'ların klasik sorunlarına "bir şekilde" çözüm bulmuş müthiş bir yapım. Çizgi film tarzı grafikleri başta garip gelse de, *WildStar*'ın dünyasına dahil oldukça bunun çok yerinde bir karar olduğunu anlıyorsunuz. Hızlı hareketler, uçan kaçan delifişek nesneler ve hatta küfürlü konuşan NPC'ler. Öldüğünüzde ölüm perisinin bile "Yine mi sen! Bir defa da şuraya doğru düzgün bir sebeple gel!" diye sizi azarladığı bir oyundan bahsediyorum. Bu neşeli evrende çizgi film grafikleri olmayacaktı da "aslına uygun New York" mu olacaktı yani?

Uzay konseptinin hakim olduğu çevrimiçi oyunlar, genellikle sınırlı bir hayran kitlesi dışında çok da popülerleşemeyen yapımlardır. Bu açıdan *WildStar* yapımcılarının riskli bir tercihte bulunduğunu ama artistik bir hareketle bu riski sıfırladıklarını söyleyebiliriz. Oyun tıpkı *Star Wars* filmleri gibi hem mekanik hem de çayır çimen uzay elementleriyle bezeli haritalara sahip. Uzay konsepti deyince aklınıza gelebilecek *Planetside 2* atmosferini dağıtmak için özellikle anlatıyorum bunları. Zira oyunda Woodstock hippilerini mutlu edecek kadar çayır-çimen, NASA'ya yetecek kadar da fütüristik şehir var.

AMP FINDER

AMP'ler oyun içerisindeki yetenek setlerinize istinaden üzerinize kalıcı buff'lar sağlayan ek güçler. Bir nevi klasik yetenek ağacı olayının biraz farklı hali. Bunların hepsini seviye atlayarak açamıyorsunuz. Önce sağdan soldan bulmanız, sonrasında da AMP listenize eklemeniz gerekiyor. Her sınıf bunlara ihtiyaç duyduğu için AMP Finder addon'unu mutlaka indirmenizde fayda var.

WildStar'da uzayın kasvetini sonuna kadar verebilen görsel tasarımlar ve bir *Doctor Who* bölümünü aratmayacak absürt bilimkurgu hikâyeleri iç içe yer alıyor. Böyle zorlu bir konsepti bu kadar iyi yansıtabildiği için yapımın hem sanat yönetimini hem de asil yapımcılığını tebrik etmek gerekir. Gerekir ama onlar zaten tebriklerini çoktan almış insanlar. Zira kendileri ilk *WoW*'u yapan eski Blizzard çalışanları. Halihazırda oyun dünyasına yeni bir anlayış getirmiş dev bir yapımın mimarları. Bu sebeple *WildStar* için gönül rahatlığıyla ustalık dönemi eseri diyebiliriz.

TELEGRAPH'IN TELLERİ

WildStar klasik DVO anlayışına dair her konuda özgün değil. Ama zaten böyle bir amacı da yok. Sırf özgün olmak adına zaten sevilen DVO mekaniklerini almamak gibi bir hataya düşmemiş (hatırlarsanız *Guild Wars 2*'nin en büyük sorunu buydu). Bu tarz oyun rutinleri birebir alınıp üstüne *WildStar*'laştırıcı bir makyaj yapılmış. Ne yalan söyleyeyim, hepsi de ayrı güzel olmuş. Ama *WildStar* özgünleştirmek istediği zaman da ne yapması gerektiğini bilmiş.

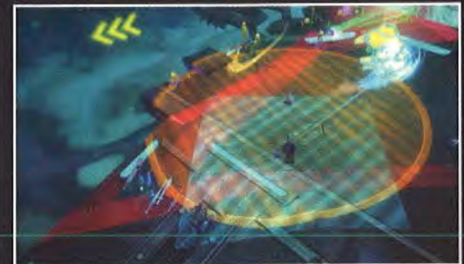
WildStar'ın dövüş sistemi için, *Tera*'nın crosshair sistemiyle klasik Tab ile düşman seçimi sisteminin birleşimi diyebiliriz. Resimlerde de görebileceğiniz üzere, *WildStar*'da kullanılan tüm yetenekler yer üzerinde belli bir alanı işaret eden "telegraph"lar oluşturuyor. O yetenek zarar veriyorsa sadece o alandakilere zarar veriyor. Şifa veriyorsa da sadece o alandakileri etkiliyor. Kimi zaman o alandaki tüm kullanıcıları etkileyen bu yetenekler, eğer tek kişiye zarar veren ya da yarar sağlayan bir yetenekse, fare veya Tab ile seçilmiş kişiye etki ediyor. Her telegraph'ın şekli

TELEGRAPH SİSTEMİ

WildStar'ı *WildStar* yapanlardan biri de TELEGRAPH adı verilen farklı dövüş sistemi. Her yeteneğin etki ettiği alanı yerde göstererek size koşup zıpladığınız farklı bir dövüş sistemi sunuyor. Aşağıdaki resimlerden çıkarım yapabilirsiniz:











Ev yapma sistemi çok eğlenceli ve çok işe yarıyor. Hatta arkadaşlarınızı da evinize çağırabiliyor, ektiğiniz bitkilerin bonuslarından yüzde dağıtabiliyorsunuz.





farklı. Yuvarlak telegraph'lar beklendiği gibi bir daire içerisindeki oyuncuları etkilerken, öyle telegraph'lar var ki insanı neredeyse bir labirentin içine sokuyor, kaçmayı zorlaştırıyor.

Sürekli olarak düşmanları telegraph'larınız içinde tutmaya çalışıp, onların telegraph'larından kaçmaya çalıştığınız için *WildStar*'ın dövüş sistemindeki uçma-kaçma diğer tüm DVO'lardakinden fazla. Bu dövüş sistemine "Hiperaktif" diyorum ben. Üstelik sürekli odaklanma gereksinimi nedeniyle, oyunda parayı veren düdüğü çalamıyor. İsterseniz oyundaki en iyi eşyalara sahip olun, eğer düşman saldırılarından takla atarak, zıplayarak, sağa sola koşarak kaçamazsanız ve düşmanı yine bu taktiklerle sıkıştırmazsanız, o eşyaların size hiçbir yararı olmayacak. Madara olup öleceksiniz. Öbür dünyada bir NPC küfredip yine öldüğünüz için sizi azarlayacak. Tabii ki bu sırada karşı ırk oyuncusunun cesediniz üzerinde zıpladığını da hatırlatmak gerek. Üzgünüz, DVO ölümleri hep böyle aşağılayıcı olmuştur...

WILDSTAR'IN TROLL MİZAHI

İncelemeyi sizde "bakalım sıradaki DVO nasıl, oynamalı mıyım?" hissiyatını oluşturmaktan ziyade, *WildStar*'ı oynamanın nasıl bir deneyim olduğunu aktarmak için yazıyorum. Çünkü eminim ki eğer bunu başarabilirsem zaten hepiniz



ADDON DESTEĞİ

Wildstar addon olayına tam destek veriyor. Curse.com yine bu işi üstlenmiş. Oradan indireceğiniz program ile oyuna çok kolay bir şekilde addon eklemeniz ve ekli addon'ları güncellemeniz mümkün. Addon güzel olay yahu, dilediğiniz özelliği oyuna ekliyorsunuz, mis.

WildStar oyuncusu olacaksınız! *WildStar*, DVO'lara yeni başlayan birini de, ömrünü bu yola adamış profesyonel bir oyuncuyu da kendine bağlayabilecek özelliklere sahip.

Daha önce DVO'larda easter egg'ler ile yapılan şakaları, *WoW*'daki Haris Pilton göndermesi gibi ufak tefek popüler kültür referanslarını görmüştük ama bütün bir çevrimiçi oyunun mizahi bir çizgiye oturduğunu görmeye alışık değiliz. Hatta ne yalan söyleyeyim, düşününce benim aklıma başka bir komik çevrimiçi oyun örneği de gelmedi *(Dungeon Runners beni pek güldürmüştü -Eren)*. Böyle bir oyunun baştan aşağı esprili bir yapıda oluşu Carbine'in aldığı ve bizim de "iyi ki almışlar" dediğimiz bir başka risk.

Mizahın türü ise "troll mizah". *WildStar*'da bir tavşan çiftin nikahını kıymanız, saatlerce bir dağa tırmandıktan sonra dağın ortasındaki delikten dibe düşmeniz, ya da tokat yiyip iki gün boyunca baygın kalmanız mümkün. Yahu oyunda en çok tercih edilen binek türü UÇAN KAYKAY. Hem de pembe olanı. Hoverboard'ların uçuştuğu bir oyunda sıradan bir DVO oynar gibi ciddiyetle loot'a, level'a, kite'a kasmak mümkün değil. İlk defa bir oyunun insana hızlı hızlı son seviyeye ulaşma isteğinden çok her şeyi okuma ihtiyacı aşıladığını

ÇEVRİMİÇİ BİR OYUNU BAŞTAN AŞAĞI ESPRİLİ BİR YAPIYA OTURTMAK CARBINE'IN RİSK ALDIĞI AMA BUNUN ALTINDA EZİLMEDİĞİ BAŞARILARINDAN BİRİ

gördüm. Çünkü okuduğunuz tüm metinler, tüm görevler, tüm oyun içi kitaplar müthiş esprilerle ve ustaca hazırlanmış popüler kültür referanslarıyla bezeli. Hatta oyun bir menüsünü sadece bu işe ayırmış ki onun da adı Lore. Oyunda gördüğünüz tüm kitaplar, datacube'lar, görev metinleri burada saklanıyor. Oyunu oynamasa bile meraklısına alternatif eğlence denebilecek bir şey bu.

AĞAÇ YAŞKEN LEVEL'İR

WildStar oyun sonu içeriğine yüksek önem veriyor olsa da son seviyeye gelene kadar da size eşsiz bir deneyim sunma gayreti gösteriyor. Oyunda görev yaparak, PvP ile, zindanlar ve hatta adventure'lar sayesinde seviye atlayabiliyorsunuz. Bu ilk üçü tanıdık olsa da adventure'lardan bahsetmekte yarar var. Adventure'lar klasik DVO mekaniklerindeki zindanlara benzese de, aslında epey farklı. "Macera" ismiyle anacağım bu *WildStar* mekaniği, instance içerisindeki oyuncuların oylama şeklinde aldığı kararlarla birlikte kendini güncelleyerek her seferinde farklı bir hale geliyor. Yani bir macerayı onlarca farklı seçimde oynayarak, hikâyenin her seferinde farklı gelişmesini sağlıyorsunuz. Bu farklılıktan ötürü de daha önce hiç görmediğiniz boss'larla karşılaşıp her seferinde heyecanı yüksek tutuyor ve düşen eşyalarda çeşitlilik sağlıyorsunuz.

Görev yaparken her sıkıldığınızda (sıkmıyor da, yine de aklınızda bulunsun diye söylüyorum) zindan/macera ya da PvP yaparak görev bıkmışlığını üzerinizden atmanız mümkün. Hem bunların hepsinin tecrübe puanı katkısını da düşünürsek, yeme de yanında yat.

İlk bineğinizi 15. seviyede Thayd'dan alıyorsunuz. 10 gold biriktirmeyi unutmayın!







Boss dövüşleri daha ilk seviyelerden çıtayı yüksek tutuyor!

SON SEVİYEDE BAŞLAYAN YENİ WILDSTAR

Görevlerinizi yaptınız, sınıfınıza hakimiyet sağladınız (Bu arada! Oyunda iki ana ırk, altı class, üç rol -DPS, tank, heal- ve dört path bulunuyor. Her path'e göre oyun deneyiminizin tümü farklılaşıyor. Yani kombinasyon bol), zindanları bir bir dolaştınız ve işte hazırsınız, son seviyedesiniz! *WildStar*'da son seviyeye gelmek, diğer DVO'lardan farklı şekilde neredeyse oyunun sizin için yeni başladığı anlamına geliyor. Öncelikle PvP'den bahsedelim. Son seviyeye gelmiş bir oyuncu için birçok PvP imkanı var. Bunlardan bazılarını önceden tanıyor olsak da Warplot olayını ilk defa *WildStar*'da görüyoruz. Bunun yanında *WoW*'un birebir aynısı bir arena sistemi var. Arena sistemindeki rating olayı battleground'lara da uygulanmış. Bunları uzun uzadıya anlatmaya gerek yok, zaten tüm DVO oyuncuları arena ve battleground sistemine hakim. Ama Warplot'a biraz değinelim.

Warplot'lar 40 kişiye 40 kişilik devasa savaş arenalarının adı. Bu arenalar oyun tarafından oluşturulmuyor, tamamen Warplot grubunun içerisindeki oyuncular tarafından şekillendiriliyor. Yani kendi bölgenizi adeta bir satranç tahtasını şekillendirircesine tuzaklarla bezeyecek, düşmanın kendi savaş alanında da ustalıkla kaçacaksınız. Şekillendirme ve labirent tasarımları tamamen sizin elinizde çünkü *WildStar*'da eviniz olacak! Bireysel evinizde bahçenizi oluşturmaktan tutun, hayallerinizdeki kaykay parkını yapmaya kadar geniş bir yelpaze sunuyor oyunun sistemi size. Burada karakterinizi bırakıp oyundan çıkarak, belirli buff'lar kazanabiliyorsunuz. Yapımcılar aynı sistemi Warplot'ları oluşturmak için de kullanmış. Bu ev yapım sistemi öylesine rahat ki, *Minecraft*'çılar bile kıskanacak. Carbine çok zekice oynamış, çok!

PEKİ YA PVE?

Gelelim dananın kuyruğunun koptuğu yere. *WildStar*, *World of Warcraft'tan* gelen deneyimini işte en verimli şekilde PvE'de ortaya koyuyor. Telegraph sistemi en iyi bu noktada işe yarıyor. Oyunda biriktirilebilecek tüm artılar, oyunun bu noktasında en değerli haline geliyor.

Carbine mükemmel bir oyun sonu içeriği oluşturmuş. Kırk kişilik raid'ler, yirmi kişilik geniş zindan tasarımları, boss savaşlarındaki NEREDEYSE MÜKEMMEL akıl dolu dövüşler... *World of Warcraft*'ın tüm raid mekanikleri alınmış, en iyi haline getirilip *WildStar*'a eklenmiş sanki. Oyun çıkmadan önce yayınlanan yapımcı videolarında raidler öyle iştah açıcıydı ki ağzım açık kalmıştı. Bu oyunu oynamalıydım, son seviyeye hemen gelip raidlere atılmalıydım! Ama bam! Carbine acele etmemizi istemiyor. Raidlere atılmak için önce özel bir görev serisini bitirmemiz, 150 Elder Gem toplamamız gerekiyor. Elder Gem'lerin toplanışı da grup ortaklığıyla yapılacak biraz grind mekaniklere dayanıyor. Haftalık Elder Gem toplama kotamız da 149. Yani oyun sonu içeriğini ucundan ucundan veriyor. Ama DVO gibi yapımlarda da en önemli şey kendini oynatması değil midir zaten?

Bombayı da iliştirmekte fayda var; Carbine daha oyun çıkmadan 18 aylık oyun sonu içeriği geliştirmesini hazır etmiş. Takvime bölmüşler ve zamanı geldiğinde yayınlamak üzere rafa kaldırmışlar. Cidden, bu kadar bütün bir DVO nasıl çıkabilir, eğer çıkabiliyorsa diğerleri bunu daha önceden neden yapmadı merak ediyorum.

WILDSTAR ZOR MU?

Evet, *WildStar* zor. *WildStar*'da en sık yaşayacağınız şeylerden biri ölmek olacak. Bunu şimdiden aklınızın bir köşesine kondurun. Defalarca deneyeceksiniz. Hatalı kombolar yapacak ve bu şekilde öğreneceksiniz. Carbine tüm videolarında esprili de olsa *WildStar*'ın "hardcore" bir oyun olduğunun altını çiziyor. Boss savaş tasarımlarına bakarsak gerçekten bunu başardıkları aşikar. Daha girdiğim ilk zindanın ilk boss'unu kestikten sonra, tüm partideki elemanların sohbet ekranından "Gerçekten böyle bir savaş tasarlandığına inanamıyorum. Helal olsun yapımcılara!" gibisinden şeyler söylediğini hatırlıyorum da, cidden, *WildStar*'ın zorluğundan ve bunun PvE'yi çok güzelleştirdiğinden eminim.

Sanıyorum yıllar boyu WoW oynadıktan sonra aradığım, tekrar çevrimiçi oyunlara bağlandığım bir dönemi başlattı *WildStar* bende. Ne aradıysam buldum, utanmayıp bir de fazlasını buldum. Artık ne verseniz oynayan o küçük çocuk değilim. Ve tüm vaktimi DVO'lara yatıracak yaşı da geçtim. O yüzden belki oyunu en hardcore seviyede gece gündüz oynayamam ama hasretle andığım *WoW* günlerime benzer bir dönem yaşamanın heyecanını duyuyorum. Elimden geldiğince de bu duygunun tadını çıkaracağım.

Not: Oyun boyunca incelememe yardım etmek için WildStar'ı benimle oynayan Eda'ya teşekkürler!



- Birim zenginliği
- Oyunun çok bütün bir çıkış yapması
- Yapımcılar oyuncularla geyik muhabbeti içerisinde
- Telegraph dövüş sistemi çok zekice ve eğlenceli
- Açık dünya PvP dengesi şahane
- Her şey çok güzel be!



- Bu kadar mizah, ciddi takılmayı seven DVO'cuları bozabilir

9+

SON KARAR

DVO oynamak istiyorsanız daha iyi ve güncel bir alternatifiniz yok.

- **Tür:** DVORYO
- **Yapım:** Carbine
- **Dağıtım:** NCSOFT
- **Dijital İndirme:** 120 TL (Playstore), Deluxe Edition: 150 TL
- **Aylık Ücreti:** 15$
- **Yaş Sınırı:** 12



MURDERED: SOUL SUSPECT

Bitmeyen Sigarayla Cinayet Saatleri

-Sarp Kürkçü

DURUP DİNLENMEK LAZIM

Murdered: Soul Suspect birçok yönden piksel avcılığı barındırıyor aslında. Eski usûl fareyle piksel aramak yerine, bu sefer ne yazık ki yaklaşarak arıyorsunuz. Etrafta etkileşimde bulunabilen ve ölüler dünyasında olan nesneler titriyor. Onları fark edebilmek için bazen durmak, sabit kamerayla etrafa bakmak yardımcı oluyor. Hareket her dem bereket getirmiyor anlayacağınız.

Malleus Maleficarum... Zamanında bir arkadaşımın mail'e iliştirdiği ilginç bir PDF. Daha doğrusu, ilginç bir kitap. 1486'da Katolik bir din adamının elinden çıkmış, çevirisi *Cadıların Çekici* olan grotesk bir eser. Havalı tanımları bir kenara bırakırsam, cadılığın var olduğunu anlatmaya çalışan, cadı avcılarına onları nasıl bulacaklarını ve yok edeceklerini anlatan bir çeşit hukuk çalışması aslında. Evet, çok garip arkadaşlarım var. Evet, benim de onlardan aşağı kalır yanım yok. Çünkü açıp ciddi ciddi bir kısmını okuduğum bir kitaptır kendisi.

Massachusetts'in **Salem** şehri, 1690'larda büyük bir badire atlattı. Daha önce başka bölgelerde başlayan cadı avı tepe noktasını orada yaşadı. Salem cadı mahkemeleri, tarihe işlenmiş kanlı bir iz olarak görülür. Neredeyse hepsi kadın, aralarında yaş olarak çocukların da olduğu sözde "yirmi" kişinin yakılarak, boğularak, vücut parçaları koparılarak öldürüldüğü bir olay. O "yirmi"ye takılmayın siz, kayda geçmeyen neler vardır kim bilir.



Geçmişin izleri her zaman engel niyetine durmuyor. Bazen acımasızlıkları da hatırlatıyor.

Peki bu anlattıklarımın *Murdered: Soul Suspect*'le ne ilgisi var? Gevezelik yapmayı severim ben. Böyle yarı mistik tarihi olaylar kıvılcımlandığında da susmam. Ama asıl sebep, oyunumuzun geçtiği yerin Salem olması. Tarih olarak günümüzü gösterse de, bu ritmi yavaş oyuna bir şans vermeniz için arkasındaki yoğun geçmişten bahsetmek belki de yapabileceğim en iyi şey.

PARLAYAN KURŞUN DELİKLERİM...

Murdered: Soul Suspect (MSS) biz, yani **Ronan O'Connor** adında artist bir dedektifin cinayete kurban gitmesiyle başlıyor. Ama diğer uslu ruhlar gibi ışığa doğru yürümek yerine, biz geride kalan işimizi halletmeye odaklanıyoruz. Çünkü popüler kültürde ölüm böyledir. Geride iş varsa, o ışık müstahak değildir bize.

Peki Ronan'ın geride kalan işi nedir? Evet, pek tabii kendi ölümü. Zaten hayatta dedektif polis olduğumuzdan, asla bitmeyen sigaramızı tüttürerek cinayetimizi çözmeye odaklanıyoruz hemen. Zaten kendi olay mahallimizin araştırması bizi hem oyuna hazırlıyor, hem de hafif bir tebessüm veriyor. Kendi cesedine yaklaşıp kurşun deliklerine bakabilen kaç dedektif vardır acaba?

...VE MERAKLI GÖZLERİM VAR

Oyunumuz zaten olay yerleri arasında geçiyor. O nedenle *MSS* içinde doğru düzgün aksiyon öğesi bulunmayan, alışıldık bir macera oyunu. Ama burada ipuçlarıyla etkileşime girişimiz, haritada dolaşırken neyin engel neyin serbest olduğu, ya da fiziksel yetersizliğimizi örtbas etmek için bulduğumuz çözümler işi biraz daha farklı kılıyor.

Hemen bir hayal kırıklığı ihtimâlini bertaraf edeyim: *MSS* zor bir oyun değil. Hatta, videolarını izlerken kapıldığım heyecanı, oyunu oynarken kaybetmeme neden oldu bu durum. Hiçbir davada yanlış yola sapma şansınız yok. İşi batırıp bir adım geriye dönmek yok. Oyun resmen küçüklerin futbol



Just Cause 2'yi kim sevmez ki zaten?



İblislerin alana gelişinin işareti olan çığlıkları en az görüntüleri kadar ürkütücü.

ligine sadece katılmış oldukları için bile kupa almaları gibi size olumlu şeyleri fırlatıp duruyor. Sakın, ama sakın zorluk umarak adım atmayın bu oyuna. Çok pişman olursunuz.

Yine de ipuçlarıyla yanlış yapamıyor olmak, onlarla etkileşime girmenin sıkıcı olduğu anlamına gelmiyor. Bir kere Salem'in beton binaları, açık bir kapı ya da pencere bulamıyorsak bize kapalı. Artık gerçeküstü geçmişinden midir, her evin temeline kaya tuzu bocalıyorlar herhalde. Ama evin içine bir kere girdik mi, duvarlar fıs geliyor. Her ne kadar adım attığımız yeri göremiyor olmak zor olsa da, duvarları bir bir aşarak gezmek zevkli. Tabii duvarlar gibi diğer mobilyalar ya da sokaklardaki engeller de sizi durduramıyor. Sadece geçmişten kalma, sizin dünyanızda engel olan şeyler var. Onlardan geçemiyorsunuz.

Bu süreçte hem üstünde olduğumuz davayla, hem de yan görevlerde yardıma muhtaç ruhlarla ilgili ipuçlarına rastlıyoruz. Kafanız bu noktada karışmasın, çünkü bizim de katilimiz olan Bell Killer (Çan Katili) adında bir abi var zaten Salem'de ve emin olun boş durmuyor. Zaten sürekli hikâyeye uygun şekilde birbirine bağlanan bu davalar oyunu götüren şey. Yan görevlerse bağımsız, senaryonun dışında kalan şeyler.

Salem'in kendisi birkaç sokaktan öteye gidebilen bir şehir değil. Orada da yardım edebileceğiniz, yan görev olarak tabir edeceğim ruhların sayısı az. Buna Ronan'ın geçmişinden (biraz hüzünlü) anlar, Bell Killer'a dair ufak parça bilgiler ve tarihi binaların geçmişini özetleyen plakaları ekleseniz bile yapılacak çok bir şey yok yani. Şehre dair büyük umutlar beslemeyin.

HAYATIN NEŞESİ

Biraz hikâye detayı olduğundan incelemeye koymadım ama oyunda bir yoldaşımız var aslında. Adı Joy (Neşe) ve tavır olarak tam tersi olsa da replikleri Ronan'a ya da diğer karakterlere göre güzel yazılmış. Yanımızda gezmesi senaryoya çok bir hava katmasa da, ara sahnelerle sizi oyuna bağlıyor. Ronan'ı ve olanları önemsemenize yardımcı oluyor.



- Oyunun hikâyesi
- Karakterler
- Arada gelen gerilimli müzik

–

- Her şey çok kolay
- Başları çok ağır ilerliyor
- Ronan biraz kalın kafalı mı ne?

7+

SON KARAR

Bir Sherlock Holmes serisi değil tabii ama, mistik yanı ve geçtiği yerle oynanmaya değer bir macera.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Airtight Games
- **Yayın:** Square Enix
- **Kutulu Fiyatı:** 100TL (PC), 180TL (PS3)
- **Dijital İndirme:** 80TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** murdered.com

Yine de ister ana hikâye olsun, ister yan görevler olsun birden fazla şekilde ipuçlarına eğiliyoruz. Kimisi, sadece görüp öğreneceğimiz şeyler oluyor. Kimisi, bir sesi ya da bir duruşu anahtar kelimelerle tanımladığımız sekanslar oluyor, kimisinde de farklı karelerle bir anıyı geri getirmeye çalışıyoruz. Tabii insanların bedenlerine girip onlarla hareket edebiliyor, hafıza sekansıyla onlara bir şeyler hatırlatabiliyor, baktıkları şeye biz de bakış atabiliyoruz.

Çok fazla çeşidi olmayan, özellikle bakış atmak ya da hafızasını tetiklemek gibi şeyleri sadece yeri geldiğinde yapabildiğimiz bir durum olduğundan ilginçlikler beklemeyin. Gerçi kedilerin de bedenine girebildiğiniz, zırt pırt miyavlayabildiğiniz, havalandırmalardan ya da sarmaşıklardan geçerek bir yerlere ulaştığınız kısımlar kontrollere rağmen eğlenceli oluyor. Ama altını çiziyorum: zevkine değil senaryoya göre yaptığınız işlerden biri bu da.

İBLİSLERİ YOK EDER...

MSS'in hiç mi aksiyon teması yok? Var tabii. Çünkü içinde bulunduğumuz bu araf-vari yerde tüm ruhlar temiz yüzlü değil. Demon (İblis) olarak adlandırılan ve çığlıkları bayağı moral bozucu ruhlar var ki, sizi hüpletebiliyor. Arkalarından yaklaşmalı ve doğru tuş kombinasyonuyla onları yok etmelisiniz. Tabii etrafta onlar varken saklanacağınız yerler insanların bedenleri ve diğer ruhlardan kalmış artıklar. Fark edilirseniz de, sekerek kaçmanız gerekiyor. Oyunun sonuna dek sadece bir yerde hepsini temizlemeden ilerledim. Demon'ları alt etmesi de yine çok kolay. O bahsettiğim yerde ise, amacın sıvışarak kaçmak olduğuna inanmaktayım (hiç de toz kondurmuyorum dikkat ederseniz).

...ARA SAHNELERDE AĞIR AĞIR YÜRÜRÜM

Aslına bakarsanız, *MSS* ile ilgili söylenecek şeyler fazla değil. Çok oyunculu modu yok, herhangi bir tekrar oynanış sebebi sunmuyor size. Son dövüş öncesinde "Bak arkadaşım, bu noktadan sonra bir daha Salem'e dönemezsin ona göre" diye kocaman uyarı çıkarıyor. Problemleri de var tabii. Donuk şehri bunlardan ilki. Alakasız yerdeki karakterlerin zihnini okuduğumda aynı konuşma repliklerini duyduğum anda Salem'i umursamayıp ana hikâyeye odaklandım mesela. Çünkü oradaki kişiler ya da hayaletler anlam ifade etmiyor. Gerçi bunu duyduğumda, tüm dertli hayaletlere derman olmuştum, harcadığım zamana üzüldüm.

Her şeyin ötesinde *MSS* size modern oyunların kolaylık mevzusunu saymazsak güzel bir oyun deneyimi sunuyor. Steam'de başarımları var ama, onun dışında arkadaşlarınıza hava atabileceğiniz tek şey gezip de toplarsanız tarihi notlardan okuduklarınız olacaktır. Mesela 1692'de ilk idam edilen kişi **Bridget Bishop**'mış. Ben bilmiyordum, siz biliyor muydunuz? Kısaca oyun harcadığınız vakte değiyor ama, bir indirim beklemek fena olmaz sanki.



Ronan'ın vücudundaki dövmeler hayatındaki önemli dönüm noktalarının birer kaydı aslında.



WARGAME RED DRAGON

KIZIL EJDERLER SABIRLI OLMALARIYLA MEŞHURDUR

- NOYAN AKATLI

17 Haziran 1987 gününün hayatımdaki yerini hatırlamaya çalışıyorum: Galatasaray'ın lig şampiyonluğundan dolayı mutlu, ilk dönem karnemdeki beş kırıktan dördünü temizlemiş olduğum için rahatlamış, evde iki-üç ay sürecek tadilat yüzünden huzursuz, ve uzun - sıcak yaz tatiline has bir rehavet içindeydim. Aynı gün, dünyanın bize uzak bir bölgesi, Güneydoğu Asya'da, ülkelerini yöneten diktatörün demokratikleşme sözlerini tutmadığını gören birkaç milyon G. Kore vatandaşı sokaklara dökülmüş, protesto gösterileriyle sesini yükseltiyordu. Bir haftadır devam eden gösterilerin ardından, kalabalık karşısında panikleyen bir subayın ateş açması sonucu kan dökülmeye, gösteriler iç çatışmaya dönüşmeye başladı, sayısı bugün bile tam bilinemeyen birçok G. Koreli yaralandı ya da tutuklandı.

GÜNEY KORE YENİLİNCE BEN DE YENİLMİŞ SAYILDIM

"Kuzey Kore lideri, Güney'deki bu kargaşa ortamını iki Kore'yi birleştirmek adına iyi bir fırsat olarak gördü. Topçu ve havan birlikleri iki Kore'yi ayıran sınırın güney tarafına taciz ateşlerine başladı. Birkaç haftadır süren karışıklık ve iç çatışmanın şaşkınlığı üzerine, kuzeyden gelen top atışları kışlalarında beklemeyi sürdüren G. Kore ve ABD silahlı kuvvetlerini şoka uğrattı..." İşte pek de uzak olmayan bir geçmişte yaşanmış bu olayları gerçek görüntüler ve "Wargame resmi haber spikeri" ağabeyin dokunaklı sesi eşliğinde izlememizin ardından başlıyor *Wargame Red Dragon*. Serinin ilk iki oyunu *European Escalation* ve *Airland Battle*'da olduğu gibi 1950-1990 yılları arası, kutuplaşmış iki büyük gücün Soğuk Savaş dönemindeyiz. Senaryo modu gene şu varsayımla başlıyor: Vaktizamanında gerçekten yaşanmış siyasi, diplomatik kavgalar askeri savaşlara dönüşseydi ne olurdu? Sorunun cevabını oyun haritasında arıyoruz.

Uzaktan bakıp da oyunun içeriğinin, yapısının, mekaniklerinin kolay lokma olduğu yanılgısına düşmeyin sevgili stratejisever okurlar. Alışageldiğimiz gerçek zamanlı stratejilerin aksine, mümkün olabildiğince gerçeğe yakın durmaya çalışan bir yapısı var *Wargame*'in. Keşif birliklerini önden gönderip rakip birimlerin yerini, kimliğini saptamak haritadaki minik askerlerinize vereceğiniz ilk emir oluyor genellikle. Kimlik demişken; silah türünden olası isabet oranına, yer ve hava olmak üzere menzile, hasar çeşidine, aracın zırhına, piyade ve araçların hareket ve kamuflaj

WARGAME VS FIFA WORLD CUP 2014

Şöyle bir alâka var: Güney Kore birlikleri ile Kuzey Kore topçu ve piyadelerini ilk birkaç denemede yenemedikten sonra (tarih yine 17 Haziran, akşam) gece yarısı TV'de Dünya Kupası'nı, Güney Kore - Rusya maçını izlemeye başladım. Amacım kafa dağıtıp biraz rahatlamaktı. Futbol maçını izledikçe G. Korelilerin iki - üç oyuncuya karşı bir kişi girdikleri mücadeleleri kaybettiklerini ama gene de hızlı düşünüp karar vererek savunma - hücum dengesi kurmaya çalıştıklarını gördüm ve gördüklerimden kafamda ampul yanmışçasına ilham aldım. Birliklerimi tek değil üçlü - dörtlü birimlerle yaptım, harita ortasındaki üslere saldırarak kendi üslerimi güvende tuttum, daha hızlı analize ve düşünmeye çalıştım. Sonuç? G. Kore birliklerim aynı G. Kore futbol takımı gibi sahadan beraberlikle ayrıldı!


1980 yapımı Sovyet destroyeri Sovremenniy, oyunda 500 puancık, bugün Rus ordusunda sadece 7 adet var.


Zırhlılar hedefe doğru, koşar adım ilerlerken...



Çatışmadan hemen önce Uichang ceph esinde son durum işte böyle.

UZUN SAATLER SÜRECEK ÖĞRENME AŞAMASINA KATLANACAK SABRINIZ VARSA BU OYUN TAM SİZE GÖRE



Kara haberler tez duyuluyor Güney Kore ordusunda...

kabiliyetlerine kadar ayrıntılı bilgilerden bahsediyorum (örnekleri daha da uzatsam askeri eğitim seminerine giriş olacak burası, kesiyorum o yüzden). Yolları kullanmanın, ormanlara gizlenmenin, bina arkalarında beklemenin, tarlada veya çamurda ilerlemeye çalışmanın sonuçları ve etkileri farklı oluyor çatışmanın durumuna göre. "En dayanıklı ve uzun menzilli, güçlü tanklarla zırhlı ordu kurar, hızlı ilerle komutunu vererek üslere rush yaparım" mantığı sıkça rastlanan bir *Wargame* acemisi yanılgısı. Zira bir iki keşif ve gözcü birliği ile yerinizi saptayan rakip, hepi topu ikişer kişiden oluşan tanksavar birlikleri ile kaşla göz arasında yanan hurda yığınlarına çeviriverir tüm puanınızı yatırdığınız tanklarınızı. Ve siz de aynen benim bol bol yaptığım gibi "Ağır hezimet" yazılı sonuç ekranına bakakalırsınız.

KAYBETTİKLERİMDEN ÖĞRENDİĞİM BİR ŞEY VAR

Bir değil, birçok şey var aslında öğrendiğim: Yerleştirme ekranında altından değerli her bir komuta puanını olabildiğince mantıklı kullanarak birlik satın almak, birbirinin eksiğini tamamlayan gruplar oluşturmak, hareket halinde isabet oranının düştüğünü, bina, tepecik gibi engellerin ardında görüş açısının sıfırlandığını, zırhlı araçların yan ve arka kısımlarının zayıf olduğunu akılda bulundurmadan rakibe tank tokat girişmemek bunlardan bazıları. Oyunun en büyük sorunu da zaten bu "öğrenme" aşamasında. *European Escalation*'ın ilk birkaç görevi gayet anlaşılır, düzenli bir eğitim bölümü içeriyordu. *Red Dragon*'da ise ilk tıkladığım mod olan "Tutorials"ta ilk hayal kırıklığımı yaşadım. Domino taşı etkisi yaratan yüzlerce ayrıntıya sahip savaş yapısı, kısa ve kuru cümlelerle açıklanmış, oyuniçi eğitim hiç yok! O yüzden oyunu el yordamıyla öğrenmek durumundasınız. Art arda yenilgilerden sonra temelde neyi yanlış veya eksik yapıyorum sorusunun cevabını bulabilmek, her an en az birkaç yüz oyuncunun çevrimiçi olduğu sohbet penceresinden deneyimli ve yardımsever bir oyuncudan yardım istemek ve en önemlisi öğrenmek için gerekli sabrı gösterebilmek...

Uzun uzun anlatılamayacak türden farklı, özgün bir gerçek zamanlı strateji arıyorsanız ve uzun saatler sürecek öğrenme aşamasına katlanacak sabrınız varsa bu oyun tam size göre. Soğuk Savaş'ın sıcak bir cephesinde görüşmek üzere dostlar!

+

- Bolca Soğuk Savaş ayrıntısı
- Belli bir mantığı izlemeye çalışan gerçekçi yapı
- Atmosfer başarılı
- Yeni ülke, bölge, senaryo ayrıca savaş gemileri

–

- Oyun içi eğitim bölümü yok
- Yenilikler eski oyuncuları kesmeyebilir

7

SON KARAR

İlk iki oyuna göre büyük yenilik yok ama sabırlı Wargame oyuncuları büyük yeniliklere gerek duymadan saatlerce strateji peşinde piyade - tank - uçak - gemi oynatacaklardır gene.

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Eugen Systems
- **Dağıtım:** Focus Home Interactive
- **Dijital İndirme:** 40$ (Steam), 96 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** wargame-rd.com

AGE OF MYTHOLOGY: EXTENDED EDITION

NEREYE DOĞRU GENİŞLİYOR? -ARES AYBAR

Yaşı (birazcık) geçkin bizim gibi Oyungezerler için ne varsa geçmişte var. Ama bu o kadar sık dile getirilen bir konu ki yeni nesil okurlarımızın kazmayı küreği kapıp "bıktık sizden de nostaljinizden de" diye bizi şu sayfalardan süpürmesinden korkuyorum. E ama ne yapalım! Eski oyunları yeniden yapıp duran biz miyiz?! Allah Allah ya... Neyse, eski oyunlar çok güzeldi, şimdikiler ne ki... Siz bilmezsiniz; bizler bütün bu nostalji geyikleri arasında kendi "en iyi en eski en vazgeçilmez oyunlar" listelerimizi de yaparız ve *Age of Mythology* benim listemin en kıymetlilerindendir.

EYCOF

Strateji oyunlarına oldum olası meraklı bir oyuncu olarak, çıktığının haftasında *Age of Empires II* ile tanışmayı kaçınılmazdı. Ne kadar oynadım (ve arkadaşlarla beraber oynadık), hesabını çıkaramam. Gerçek anlamda en iyi oyunu bulduğumuzu düşünüyorduk. Bundan daha iyisi, daha çok ilgimi çekeni yapılamaz diye düşünürken (İleri Görüş Yeteneği = 0) bilgisayar başında *Age of Mythology (AoM)* oynadığım ilk günü unutamıyorum. Karşıma çok sevdiğim *AoE2*'nin mitoloji öğeleri içeren versiyonu çıkmıştı. "Öğe" derken göstermelik bir şeyden bahsetmiyorum. İskandinav, Mısır ve en önemlisi Yunan mitolojisi temeline oturtulmuştu oyun. Muhteşem oyun içi dengesi bir yana, mitolojiyi ustaca oyun mekaniklerine yedirmekle kalmamış, çok da güzel bir hikâye yazılmıştı. Kısacası "co-co-combo" yapmışlardı.

Atlantisli Arkantos ile uzun soluklu bir macera yaşamıştım. Kendimi önce Truva Savaşı içinde bulmuştum, Agamennon'un yanında. Bir baktım Mısır'a düşmüş yolum, Osiris ile çay içiyoruz. Sonra kuzeye çıkmışız, Thor'un ayak işlerini yapıyoruz. Arkasından büyük kapışma. Hiç unutmuyorum, ana hikâyenin son düşmanıyla karşılaştığımda devasa orduma rağmen Arkantos ile bire bir dövüştürmüştüm. Kendi içinde tutarlı onca hikâye, çok da ustaca birbirine bağlanmış durumdaydı. Tanrılar, kahramanlar, savaşçılar, yaratıklar ve sonrasında Titanlar... *The Titans* ve *The Golden Gift* de oyunun kalitesine yakışan, tamamlayıcı eklentiler olmuştu.

ARES'İN HD'Sİ

Fazla geçmiş zamanlı cümle kurduğumun farkındayım ancak eklentileri de barındıran *AoM Extended Edition* hikâyesi, mekanikleri ve genel olarak oyun mantığı için de yeni bir şey söylemem mümkün değil. Çünkü oyunda hikâye, karakterler, tanrılar, binalar ve genel mekanikle ilgili hiçbir değişiklik yok. Zamanında oynadığımız oyun ne ise, onun görsel olarak biraz iyileştirilmiş hâli var karşımızda. Açıkçası mekaniklere dokunulmaması zaten olmasını umduğum bir şeydi. Tıkır tıkır çalışan bir sistemi kurcalayıp da bozmaya gerek yok diye düşünüyorum. Yine de hikâyeye hoş bir eklenti ya da kısa da olsa yeni bir hikâye fena olmazdı sanki. Sanıyorum ki "zaten yeterince uzun hikâyemiz var" diyerek işin kolayına kaçmayı tercih etmişler.



ARES

Büyük tanrılar listesinde yer almadığı için bütün dünya genelinde imza kampanyaları başlatılmıştı zamanında. Çok büyük bir hata yaptıklarını kabullenen yapımcılar, özür dilediklerine dair bir basın toplantısı düzenlese de, sokağa çıkmış milyarları sakinleştirmeye yetmemişti bu açıklama. Pis God of War oyunundan bahsetmiyorum bile. Siz siz olun, oyunun en kritik tanrısını her defasında seçmeyi unutmayın.

Gelelim yeniliklere. Bunlardan ilki ve aslında oyunun çıkış nedeni, elden geçirilmiş grafikler. Işık yansımaları ve gölgeler başta olmak üzere genel olarak oyunun ön yüzünde gelişmeler var. Bunun dışında oyuna görsel katkısı dışında herhangi bir etkisini görmediğim gece-gündüz döngüsü eklenmiş durumda. Günümüz teknolojisinin geldiği yer düşünüldüğünde sadece oyun içine değil, oyunun yeniden satışına etkisi de tartışmalı bir eklenti. Asıl oğlan *Age of Empires II*'nin başına gelen şey sütkardeşine de olmuş. Günümüzün güzel grafiklere sahip strateji oyunlarını gördükten sonra, üzerinden yıllar geçmiş bir oyunu tekrar piyasaya sürmek için bundan birazcık daha fazlası gerekirdi. Tabii biz ne desek boş, demek ki *AoE* remake'inde uygulanan strateji sonuç vermiş ki *AoM*'de de aynı yol izlenmiş. Hadi biraz daha açık konuşalım, büyük olasılıkla remake için yatırılan zaman ve paranın karşılığını almanın en risksiz yolu buydu. Buna bağlı olarak, oyuna HD sürümündeki yenilikler açısından not verseydim anca 4 alırdı. Neyse ki tüm paket bundan ibaret değil.

HIZ DERKEN?

Extended Edition'ın benden *"geçer"* not almasını sağlayan ilk nokta çevrimiçi oyun deneyimi ile ilgili geliştirmeler oldu. Lig, sıralama, belirli zamanlarda olan etkinlik ve hızlı oyun seçenekleri ile çevrimiçi tarafı gönlümü kazandı. Gerçi bu noktada da hâlâ geliştirilmesi gereken şeyler var ama birkaç yama hazırlanarak bunun üstesinden gelinebilir. En basitinden "Hızlı Oyun"a tıkladığımızda über hız beklemesek de üzerinden fazla zaman geçmeden oyuna başlayabilmeyi isteriz. Şahsen ilk denememde, heyecanla Hızlı Oyun'a tıkladıktan sonra baktım ki oyun başlamıyor, gittim kendime bir içecek koydum geldim. Tam o sırada eşleşmede sıkıntı çıktı ve iptal oldu. Tekrar tıkladım ve bu sefer gittim meyve hazırladım. Tam bilgisayar başına oturduğum sırada 2v2 bir oyun başladı. Benzer puanlardaki rakiplerle oynadığım için iyi bir oyun bekliyordum. Ancak ya ben hamlamışım ya da rakiplerim çok iyiydi; çünkü çok kısa bir süre içerisinde önce takım arkadaşımı, arkasından beni yok ettiler. Öyle minik bir sataşma değil, bildiğin koca bir ordu ile karşıma gelmişlerdi ve benim korkusuz köylülerim sayıca az olmalarına rağmen ellerinden geleni yaptılar. Ellerinden pek bir şey gelmediği için de kısa sürede ilk yenilgimi tattım.

Arkasından birkaç çevrimiçi oyun daha oynayayım dedim ve bir galibiyet alabildim. Onda da rakibim oyun başlar başlamaz çıktığı için bana bir puan katkısı olmadı. Önemli olan puan değil, zevk almak tabii ki ancak çok hızlı yenilince insan zevk de alamıyor. Kaldı ki oyun sırasında yaşanan gecikmeler de hem yenilgiye davetiye çıkarıyor, hem de oynama şevkini kırıyor insanın. O gecikmeler olmasa hepsini kazanırdım zaten! İşte tam bu noktada tek kişilik hikâye modunun *AoM* ile uzun zamandır bir araya gelmemiş kişiler için başlangıç noktası olduğunu belirtmeliyim. Böylelikle alışma evresini çok daha hızlı atlatıyorsunuz. Eğer ki hiç yolunuz *AoM*'ye düşmemişse daha da iyi! Aslında daha da iyi falan değil, bu zamana kadar nasıl oynamazsınız, çok ayıp. Zeus'un şimşekleri üstünüze düşsün! Neyse efendim, eğer ki bir şekilde ilk defa *AoM* başına oturuyorsanız da bütün tanrılar ve milletlerle (zaten çok yok) oynayacağınız için hikâye modu size oyunun tamamını öğretecektir.

Yapımcıların fazla yenilik yapmamalarının bir bahanesi olan **SteamWorks** desteği *AoM* için de geçerli. Bu içerik ve yenilik bakımından her an bir gelişme olasılığı demek. En azından bu şekilde durum toparlanmış oluyor.

Sonuç olarak biz bu oyunu alalım mı? İşte bu biraz da sizin oyundan beklentilerinize göre değişir. Önceden çıkmış olan *AoM*'ye hâlâ arada bir göz atıyorsanız çok da aceleci davranmayabilirsiniz. Ancak benim gibi "tekrardan bir maceraya atılsam mı Arkantos'la?" sorusu aklınızın bir köşesinde dolanıp duruyorsa kesinlikle almalısınız. Hafif de olsa elden geçirilmiş grafiklerle beraber yıllar önce aldığınız zevki tekrar alacağınıza eminim. Peki şimdiye kadar hiç bu oyuna bulaşmadım, ne yapsam ki diye düşünüyorsanız... "Ayıp!" demiş miydim? Hemen şu araya sıkıştırıvereyim; yakın zamanda başlayacak indirimleri beklemeniz de bütçe açısından sıkıntıda olan Oyungezerler için güzel bir tavsiye olabilir.

ÜZERİNDEN YILLAR GEÇMİŞ BİR OYUNU TEKRAR PİYASAYA SÜRMEK İÇİN BUNDAN BİRAZCIK DAHA FAZLASI GEREKİRDİ



- Hikâye modu
- Oyun mekaniği
- Mitoloji üzerine kurulu olması
- SteamWorks desteği



- Artıların neredeyse hepsi eski oyunda da vardı
- Çevrimiçi oyunlarda bağlantı problemleri
- Yenilenen grafikler pek olmamış

6+

SON KARAR
"Hwaaaaa" -Arkantos

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** SkyBox Labs, Ensemble Studios
- **Dağıtım:** Microsoft Studios
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 30$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** ageofempires.com/AoM.aspx



Hangi tanrıyı seçeceğinizi biliyorsunuz!




Arkantos'tan kaçamazsınız.



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2

ÇOK DERİN KAZMIŞLAR

ÖMER AKDAĞ

Gerçek Zamanlı Strateji dediğimiz şeyin olayı çok değişti. Eskiden dünyanın en "olağan" türlerinden biriydi. Yani bugün nasıl her yerde *Call of Duty, Battlefield, League of Legends* oynayacak insan bulabilirseniz 2000'lerin başlarında "Age of atacak var mı?" ya da "C&C atacak var mı?" diye etrafınıza baksanız birilerini mutlaka bulabilirdiniz. Ama MOBA'ları saymazsak sanırım artık GZS "ana akım" türlerden biri olmayı bıraktı diyebiliriz.

Tabii bu demek değil ki GZS türü geriledi. Aksine, "casual" oyuncular türe ilgisini kaybettikçe yapımcılar da öncelikli olarak bu kitlenin değil, türün asıl sevdalılarının ilgisini çekebilecek yapımlar geliştirme işine girişti. Mesela *StarCraft II* ne kadar klasik bir GZS gibi gözükse de herkesten önce eSporcular göz önünde bulundurularak yapılmış bir oyun. Çok güncel örnekler olmasa da *Dawn of War*'lar ve *Supreme Commander*'lar da aynı şekilde derinlemesine ve "hardcore" bir şeyler isteyenler için yapılan oyunlar. Ama formatı farklı Paradox oyunlarını bir kenara koyarsak gerçekten (gerçekten!) derin bir GZS isteyenler için *Men of War* serisi toprağın daha da diplerinde bir yerlerde.

Bu derinlik mevzusuna az sonra değineceğim ama önce seriye yabancı olanlar için (ki doğrusu bu oyuna kadar ben de öyleydim) nedir bu oyun, onu bir anlatayım.

MERHABA ASKER!

Men of War: Assault Squad 2, II. Dünya Savaşı temalı bir GZS. Oyunda üs kurma, kaynak toplama gibi olaylar yok. Sistem haritadaki kritik noktaları ele geçirip sonra da elde tutmak üzerine kurulu. Ne kadar çok noktayı elinizde tutuyorsanız kaynaklarınız o kadar hızlı artıyor ve o kadar fazla destek birim çağırabiliyorsunuz. Çatışmalar da *Company of Heroes*'lardan aşina olabileceğiniz gibi siper alıp siperin arkasından saldırma üzerine kurulu.

Oyunu açtığınızda tek kişilik ve çok oyunculu seçeneklerle karşılaşıyorsunuz ama hani tek kişilik oyun tarafı aldatmacadan başka bir şey değil. Oyundaki beş fraksiyonun her birine ait (ABD, Almanya, Japonya, İngiltere, Rusya) sekizer görevden oluşan bir tek kişilik mod bulunuyor ve her fraksiyonun görevleri birbirinin neredeyse aynısı. Yani oyunun tek kişilik tarafını bir oynayayım derseniz istediğiniz ülkeyi seçip onun senaryosunu tamamlayın yeter, diğerlerine gerek yok. Ha bu arada oyunda adam akıllı bir senaryo da yok aslında. "Şimdi şurayı ele geçireceğiz", "burada şu adamı öldüreceğiz" gibi birbirinden bağımsız, tekli görevler hepsi.

Ama tabii çok da saçmalamışlar gözüyle bakmamak gerek. Çünkü *Assault Squad 2* tamamen multiplayer odaklı bir oyun. Tek kişilik tarafı yeşillik olsun diye koymuşlar gibi bir şey yani.

Direkt karşılıklı dalıştığınız "combat" modu hariç diğer çok oyunculu modların tamamı haritadaki belli bölgeleri ele geçirip korumaya dayalı. En çok tercih edileni yukarıda anlattığım şekilde işleyen standart Assault Zones. Bire birlik hızlı bir oyun da çıkarabilirsiniz, tam sekize sekizlik epik savaşlar da. Ha bir de tek kişilik senaryodaki görevleri co-op yapma imkânı da var bu arada.

ŞİMDİ GELELİM ŞU DERİNLİK MEVZUSUNA

Aslında nereden başlayacağımı şaşırmış durumdayım. Mesela savaş alanına içinde piyadesinden sıhhiyecisine sekiz kişi bulunan standart bir saldırı birliği çağırdınız diyelim. Bu birliği istediğiniz gibi parçalayabilir, istediğiniz sayıda birimden oluşan birlikleri farklı farklı yerlere gönderebilirsiniz. Bunlara tek tek eğil, yat, sürün gibi komutlar verebilirsiniz. Hatta ve hatta, buraya dikkat, istediğiniz bir birimin kontrolünü doğrudan ele alabilirsiniz.

Misal, karşılıklı iki siperin ardından iki birlik çarpışıyor diyelim. Diğer birimler çatışmaya devam ederken birimin birinin kontrolünü ele alıp, yere yatırıp, *WASD* ile sürüne sürüne görünmeden karşı birliğin yan tarafına geçirip açıktaki düşmanları mermi manyağı yapabilirsiniz. Ya da

TOPLULUK

Oyun doğası gereği herkese hitap etmiyor ama oynayan kitle hiç de azımsanacak büyüklükte değil. Her zaman katılacak bir oyun bulabiliyorsunuz ki oyuncu sayısının yakın gelecekte azalacağını hiç sanmıyorum. İnsanlar bu oyuna ömürlerini verecekleri bilerek geliyor çünkü. Topluluğun epey üretken olduğunu da söylemeliyim. Eğitim videolarından oyun tekrarlarına, yeni haritalardan eğlencelik çizimlere bir dolu oyuncu yapımı içerik var. Oyun oynayayım diye girip saatlerce video izlediğimi bilirim. Kaldı ki oyun ilk *Assault Squad*'la birbirine çok benzediğinden onun için hazırlanan eğitim videolarının birçoğunu *Assault Squad 2*'ninmiş gibi de izleyebilirsiniz.



Tanklarınızı her zaman ama her zaman piyadelerle destekleyin.


"Tankla, topla falan beklerim. Uçakla, ağır sanayi hamlenizle falan..." -Cüneyt Arkın



bir keskin nişancının kontrolünü alıp yan taraftaki binanın penceresine dikilebilir, siperdeki garibanları teker teker haklayabilirsiniz. Bunları tıklaya tıklaya da yaptırırım demeyin, doğrudan kontrol ettiğiniz birimler daha yetenekli hale geliyor. Piyadeler el bombasını daha uzağa atıyor, keskin nişancılar daha isabetli vuruyor...

Peki her bir askerin ayrı ayrı envanterinin olduğunu söylesem? Askerin envanterini açıp silahından mühimmatına her şeyi görebilirsiniz. Adama gıcık olduysanız kaskını, silahını falan yere atıp dımdızlak ileri sürebilmek sizin elinizde. Tabii bu aynı zamanda birimlerinizin mühimmatının bitebildiği anlamına geliyor, dolayısıyla mühimmat yönetimi bir süre sonra oyunun en stratejik mekaniklerinden biri haline geliyor.

Benzer ayrıntı derinliği zırhlı taşıtlarınızdan makineli tüfek, havan topu gibi sabit silahlarınıza kadar her şey için geçerli. Taşıtlar belli yerlerinden hasar alabiliyor örneğin. Karşı tarafın tankının yalnızca silahına ve paletine hasar verip işlevsiz hale getirmek, sonra içindeki askerleri temizleyip tankı tamir etmek ve kendi tankçılarınızla onu ele geçirmek gibi olaylar gayet mümkün yani.

Bu ayrıntı çılgınlığı doğal olarak insan sınırlarının ötesinde bir stratejik oynanış sunuyor. Yani üç Koreliyi üst üste koysanız yine bütün her şeyi aynı anda kontrol edemez. Bir tarafta askerlerinizi siper arkasında status quo'da bırakıp başka yerlere eğilmek zorundasınız yani. O an ilginizi ne tarafa yönelteceğinizin kararını vermek stratejinin çok önemli bir parçası.


Para biriktirip hayvani tank alayım mantığı, yapılabilecek en büyük hatalardan.

ÖMÜR GÖMECEK BİR GZS ARIYORSANIZ, MEN OF WAR AZ AMA ÖZ OYUNCU TOPLULUĞUYLA SİZİ BEKLER

YALNIZ HER ŞEY LOKUMLU ŞEKERLİ DEĞİL

Tamam, oyunun mekanikleri hakikaten inanılmaz başarılı (büyük araçların tıkladığınız yere gidememesi sorunu hariç; delirtebiliyor). Ama oyunun diğer taraflarda ciddi sorunları var. Bir kere bu derece çoklu oyuncu odaklı bir oyunda sunucuların pürüzsüz çalışmasını istersiniz, ama maalesef... Kalabalık maçlarda gecikme ve düşmeler olabiliyor ki ayıptır söylemesi ofisimizdeki internetimiz hayvan gibi, buna rağmen teke tek maçlarda bile zaman zaman gecikme yaşadığım oldu.

Oyunu öğrenemiyorsunuz, öyle de bir durum var. Tek kişilik görevler öğretirmiş gibi yapıyor ama nafile. Bir skirmish açayım, oynayarak öğreneyim deseniz, o da yok. Oyuncuların hazırladığı tutorial videolarına mahkûmsunuz (o tarafta çok geniş bir içerik var bu arada). Tabii ki onlar da bir yere kadar yardımcı olabiliyor ve oyunu çok oyunculu maçlarda sopa yiye yiye öğrenmek zorundasınız. Bir de üstüne üstlük oyuna seviye atlama sistemi entegre edilmiş ve inanılmaz eğreti durmuş. Eşleştirme sistemiyle maça girdiğinizde seviyeniz düşük, karşıdakinin seviyesi yüksekse sizden daha fazla birim çeşidine erişimi oluyor, bu da doğal olarak dengesizliğe yol açıyor. Yapımcılar yeni oyunculara en baştan araba yüküyle birim vermeyelim, yavaş yavaş alıp oynasınlar, daha iyi öğrensinler diye koymuş bu sistemi ama saçma olmuş. Onun yerine yapay zekâya karşı oynanan bir skirmish modu ekleseler fazlasıyla yeterdi.

Bu saydıklarım ciddi sıkıntılar, doğrudur. Ama şu gerçeğin de altını çizmek istiyorum: *Assault Squad 2* yalnızca "iyi" bir oyun değil. GZS meraklılarının dünya üzerinde böyle bir oyun olduğu için şükredebileceği kadar derin, kaliteli ve kolay kolay alternatifini bulamayacağınız bir oyun. Acılı da olsa hızlı bir öğrenme eğrisi var ve oyun öylesine derin ki öğrenme sürecinin asla sonu gelmiyor. Daha azı bir oyun olsa derdi çekilmez derdim ama *Assault Squad 2* beyazlatacağınız her saç telinin hakkını fazlasıyla veriyor. Ömür gömecek bir GZS arıyorsanız az ama öz oyuncu topluluğu sizi bekler.



- Harika çalışan oynanış mekaniği
- Sürekli yeni strateji̇ler geliştirme, sürekli yeni şeyler öğrenme zorunluluğu
- Manyaklık derecesinde detay
- Film gibi görsellik

–

- Öğrenme süreci can yakıyor
- Skirmish modu yok
- Bağlantı sorunları yaşatabiliyor



SON KARAR
Nazını çekmeye razıysanız bir ömür boyu mutluluklar.

- **Tür:** GZS
- **Yapım:** Digitalmindsoft
- **Dağıtım:** 1C Company
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 60 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzmowas-2steamtoplulugu



ZIPLAYIVER ÇEKİRGE

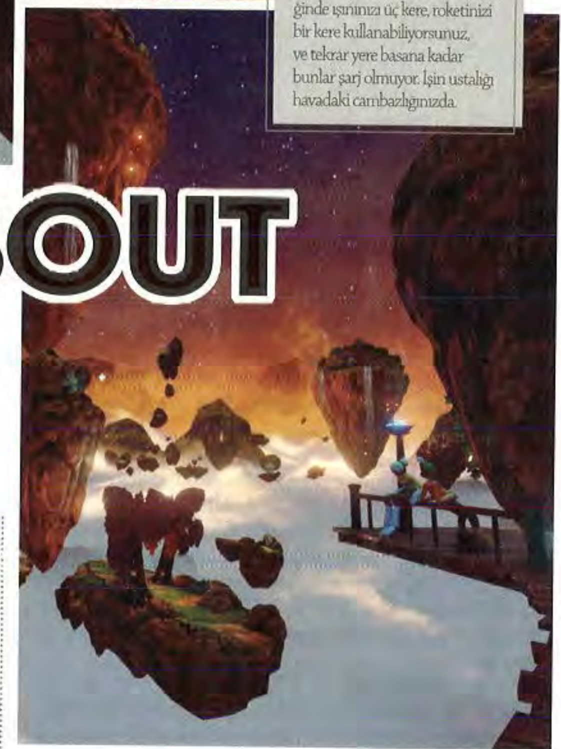
Diğer hiçbir şeyi beğenmemiş olabilirim, ama oyundaki hareket sistemine laf söyletmem. Oyunda giydiğimiz kostüm sayesinde ulaşamadığımız neredeyse hiçbir yer yok. İşte kostümün bize kattığı yetenekler:

- Dana gibi yükseğe zıplayabilme, şarj ettikten sonra üç dana gücüyle zıplayabilme
- Elimizden çıkan ışın sayesinde kendimizi menzil dahilindeki nesnelere doğru çekebilme
- Roketli ayakkabılar sayesinde kanatlı dana gibi uçabilme
- Depar atıp atıp hızlı koşan dana gibi ileriye doğru fırlayabilme

Ayaklarınız her yerden kesildiğinde ışınınızı üç kere, roketinizi bir kere kullanabiliyorsunuz, ve tekrar yere basana kadar bunlar şarj olmuyor. İşin ustalığı havadaki cambazlığınızda.

A STORY ABOUT MY UNCLE

HOPLAYIVER ÇEKİRGE - ERİM BİLGİN





+

- Son derece kaliteli bir first person platform deneyimi

−

- Sıkıcı hikâye
- Daha önce bin kere gördüğümüz ortam tasarımları
- Çok kısa oyun süresi

4

SON KARAR

Vaktinizi ve paranızı harcamayın, bunun yerine Portal veya Ultimate Spider-Man falan oynayın.

- **Tür:** FPS-Platform
- **Yapımcı:** Gone North Games
- **Dağıtımcı:** Coffee Stain Studios
- **Dijital İndirme:** 13$ (Steam)
- **Sistem:** Ekonomik
- **Dahası için:** gonenorthgames.com

A Story About My Uncle ilk karşıma çıktığında ilgimi çekmişti. İsminden yola çıkarak herhalde *Dear Esther* tadında bir şey olacak diyordum. İlginç bir amcayla ilgili ilginç bir hikâyeyle karşılaşacağıma neredeyse kesin gözüyle bakarak kurdum oyunu. Yanılgılardan oluşan uzun bir yolun ilk taşı olacaktı bu...

A Story About My Uncle, veya bundan sonra hitap edeceğim şekliyle Fred Emminin Öyküsü, öncelikle çok yanlış seçilmiş bir isim. Oyunun ana odağı birisinin amcası değil. Yine elimizde hikâyenin tek amacının, aksiyon için bir bahane sunmak olduğu bir platform oyunu var. Bunda bir sorun yok; aksiyonu ve platform oyunlarını seviyoruz, her oyunun derin bir hikâyesi olması gerekmiyor, ama bu oyun sanki bunu anlayamamış gibi. Hikâyesi son derece zayıf ve sıkıcı, fakat buna rağmen o hikâyeyi size zorla izlettirmek istiyor. Hatta esnemek yerine karakterler için göz yaşı dökmenizi beklediği, hüzünlü müzikli sahneleri bile var. İşte kırılma da burada başlıyor. Gözümüze gözümüze sokulmasa umrumuzda olmayacak bir hikâyeyi takip etmek zorunda bırakılıyoruz. Oyunun adı "Fantastik Elektro Kanca" falan olsa daha iyi olurmuş. Dakikalarca süren gereksiz, anlamsız diyaloglar süresince ortalıkta dört dönüp, "bitse de hoplayıp zıplamaya devam etsek" diye yakınıp duruyorsunuz, ama nafile.

Hoplayıp zıplama kısmı ise oyunun tek iyi yanı ve ilginizi asıl çekmesi gereken şey. Nasıl yapıldığı, ne idüğü belli olmayan ve oyunun ikinci dakikasında rastgele kavuştuğunuz ultra mega süper kostümünüz sayesinde düşüşlerden etkilenmeden, uçurumlar aşarak koca dağlardan, yüzlerce metre düşerek aşağıdaki uçan kayalara inebiliyorsunuz. Elinizdeki "ışın-ipi-gibi-şey" sayesinde de Spider-Man'in ağ atması misali etraftaki nesnelere tutturup kendinizi oraya doğru çekebiliyorsunuz. Bu zıplama sahnelerinin çoğu hiç de fena değil, ve gayet eğlendirici olduğu birkaç yer bile var. Kontroller son derece sıkı ve oyun size çalım atmıyor. *Mirror's Edge*'den sonra first person bakış açısından bu kadar iyi bir platform deneyimi sunan bir başka oyun görmek gerçekten iç açıcı. Fakat gelin görün ki platform elementleri dışında her şey *Fred Emminin Öyküsünde* vasat durumda. Kağıt kalem alın, bir liste yapıyoruz. Size görsel bir dünya tarif edeceğim.

Havada uçuşan ışıklı böcekler. Yeşil ve çiçekli bir dünya. Duvarlarda mavi renkte ışıldayan tribal semboller. Her tarafta büyüyen devasa ışıklı mantarlar, cüceden bozma elf gibi görünen, fıçı gibi küçük evlerde yaşayan canlılar, gökyüzünde devasa balonlar ve havada süzülen kaya parçaları...

Ne kadar klişe, değil mi? İşte yüzlerce kez gördüğümüz bu ortamlar bir kez daha, sanki çok şaşırtıcı ve yeni şeylermiş gibi sunuluyor. Oyunu bitirene kadar geçen bir buçuk saat boyunca sürekli gözüm yeni bir şeyler aradı, ama nafile. Aynı hikâyede olduğu gibi, ortamları da umursamak için zerre sebebimiz yok. Oyunun dünyası sanki sadece platformlar arasında zıplamanız için bahane gibi görünmesine rağmen, oyun bu dünyayı acayip şekilde ciddiye aldığı için bir gariplik oluşuyor. Teknik açıdan da grafikler ve özellikle animasyonlar gerçekten iyi değil. Görsel açıdan *ASAMU* gerçekten bir mobil oyun falan olabilirmiş diye düşünüyorum, sanırım o zaman bu hayal kırıklıkları olmazdı.

Nihayet oyunu bitirdikten sonra neyin nesiymiş bu diye araştırmaya koyulduğumda anladım her şeyi. Arkadaşlar, meğer *ASAMU* aslında 2012 yılında bir öğrencinin okul projesi olarak ortaya çıkmış, ve hatta o zamanlar bedavaymış. Bu elimizdeki ise aynı oyunun *Stanley Parable* misali geliştirilmiş ve biraz uzatılmış hali. Bunu okuduğumda nihayet oyundaki özensizlik hissini, bulamadığım özgünlüğün nedenini anladım. Bu oyun, daha baştan bu seviyeye gelmesi beklenmeyen bir projeydi ve son halinde de bu hissediliyor. Fred Emminin Öyküsü'nde kontroller güzel ve aksiyon keyifli, ama başka hiçbir beklentiniz olmasın.

pc



BİLİM Mİ KURGU?

Ben bilimkurgu severim, hem de çok. İyi bilimkurguyu kötüsünden ayırabilecek kadar da tecrübe sahibi olduğumu düşünüyorum. *Lifeless Planet* maalesef ilk kategoriye girmiyor. Konu ilk başta her ne kadar ilgi çekici görünse de oyunu oynarken öyle tuhaf yerlere gidiyor, öyle klişe noktalara bağlıyor ki artık hikâyeyi pek de merak etmediğinizi fark ediyorsunuz. Bağımsız olsun, güzel de bilimkurgu olsun deyince aklıma *J.U.L.I.A.* geldi; belki o formülü uygulasa *Lifeless Planet* da daha başarılı olabilirdi.

LIFELESS PLANET

CANSIZ GEZEGEN, CANSIZ OYUN - ESER GÜVEN

Çok kez düşünmüşümdür, günün birinde uzak gezegenlere doğru çok uzun sürecek bir uzay yolculuğu için adam aransa gönüllü olmak isterdim. Tabii gemiye öyle boş boş binecek halimiz yok; yanıma yıllarca yetecek kadar kitap ve oyun da vermeleri lazım ki sıkılmayayım. Ha ama bir şartım daha var: O oyunlardan biri kesinlikle *Lifeless Planet* olmayacak. Valla isyan çıkarırım gemide, sabote ederim o yolculuğu. Gemiye alien bindirin, ama *Lifeless Planet* almayın!

Lifeless Planet'ta çok çok uzaktaki bir gezegene yapılan çok çok uzun bir yolculuğa katılan astronotlardan birini oynuyoruz. Güya Dünya'daki yaşama çok benzeyen bir ortam bulacağımız bu gezegene saçma bir iniş yapıyor ve mürettebattan geriye kalan tek kişi olduğumuzu görüyoruz. Arkadaşlarımızı bulmak için bu ıssız, çorak gezegende dolaşmaya başladığımızda ise gezegene bizden önce Rusların geldiğini görüyoruz (gençler hemen bağrışmayın, spoiler falan değil bu, oyunun Steam sayfasındaki ilk cümle hatta) ama onlardan da bir eser yok. Biz de gezegendeki tek canlı olduğumuzu düşünüp karşılaştığımız ipuçlarını takip ede ede gezegenin gizemini çözmeye çalışıyoruz.

DOKTOR, BU NE?

Peki nasıl bir oyun *Lifeless Planet*? Bu oyuna macera, aksiyon falan demek çok yanlış. Bildiğiniz yürüme ve atlayıp zıplama oyunu bu. Daha fazlası veya eksiği yok. Koskoca gezegende tek yaptığımız yeşil izleri takip ederek yürümek ve güya gezegeni keşfetmek. Ama bu nasıl bir keşifse yolu takip etmediğiniz sürece yeni şeyler keşfedemiyorsunuz. İpuçlarını bulmak için (ki bunlar beyaz parlak ışık şeklinde yerde duruyor, yanına gelince günlük kaydını okuyorsunuz) yolu takip etmek zorundasınız. Oyun keşif isteğinizi kesinlikle ödüllendirmiyor. Düşünsenize bir *Gone Home*'da açtığınız her çekmecede farklı bir şeyler öğrenmeniz mümkündü, burada ise hikâyeyi öğrenmek için yoldan çıkmamanız lazım.

Yol da yol değil be arkadaş! O kayadan bu kayaya zıpla, şu telin üzerinde yürü, şu tepeden karşı tepeye zıpla, ağacın üstünden zıpla... Sürekli zıplamak ve yürümek, yanlışlıkla aşağı düşerseniz baştan başlayıp tekrar zıplamak. Oyuna güya farklı mekanikler koymaya çalışmışlar. Bazen oksijen tüpünüzdeki hava azalıyor ve nefes almakta zorlanmaya başlıyorsunuz. Panik olup hemen oksijen kaynağı aramanız lazım, değil mi? Değil işte. Çünkü oksijeniniz azaldıysa bu, hemen az ilerde gördüğünüz yanıp sönen şeyin yere düşmüş bir oksijen tüpü olduğu anlamına geliyor. Uzun mesafe mi zıplamanız lazım? Nedense bu zıplamanın hemen bir adım öncesinde jetpack yakıtı buluyorsunuz, uzun mesafe zıplamalar bittiği anda yakıt da bitiveriyor. Bir yere elektrik verilmesi mi lazım? Şansa bakın ki hemen sağ tarafınızda bu iş için kullanılan üç tane yeşil taş yatıyor. Bir yer havaya mı uçacak? Hemen önünde dinamitler var ya işte! Araştırma, heyecan falan yok. Oyun sizin sırf yoldan çıkmamanızı istemekle kalmıyor, gereken her şeyi de kucağınıza bırakıyor. Ha ama sizden öncekiler aynı odada dinamit olmasına rağmen o odadan çıkabilmeyi akıl edememişler mesela.

Oyunun görsel yanı fena değil, gezegenin mimarisi üzerinde uğraşıldığı belli. Bazı yerlerde manzara gerçekten de çok hoş olabiliyor. Ama tüm bu mimarinin sizi daha çok zıplatmak için yapıldığını bildiğinizde anlamı azalıyor tabii. Rusça diyaloglar, bazı yerlerde giren ortam müzikleri falan bayağı güzel. Bir bilimkurgu hikâyesine yakışan müzikler seçilmiş ki bu da artı bir puan. Ama oyunun maalesef tek artıları da bunlar.

Eğer *Lifeless Planet* iki-üç dolarlık bir bağımsız oyun olsa en azından alıp bir denemenizi, beğenmezseniz de bir kenara atmanızı tavsiye ederdim. Ancak bu oyun 20$ fiyat etiketi taşıyor. El insaf yahu! Eğer müthiş keyifli, o gün süper eğlenen bir insansanız ve "lan çok mutluyum ama sakın başıma bir şey gelmesin!" diye aklınıza bir şüphe düştüyse bu oyunu oynayarak sıkılabilir ve başınıza bir şey gelme ihtimalini bertaraf edebilirsiniz. Ha öyle olsa bile 20 gaymeye değmez, ama en azından irrasyonel de olsa bir sebebiniz olur.

Şu manzaralar sıkıntıyı biraz dağıtıyor işte.

Bunlar da ne ola ki?



- Seslendirmelere özen gösterildiği belli
- Tek kişinin (David Board) bu kadar büyük sorumluluklar aldığı projelere saygım sonsuz
- Farklı bir gezegende olduğumuz hissini vermeyi başarmış
- Issız ortamlarda bir anda karşınıza çıkan dev binalar hoş olmuş

—

- Gereğinden fazla uzun, yarısından itibaren bitse de gitsek hissi başlıyor
- Fener mekaniği başarılı değil, özellikle karanlıkta fener ışığıyla yol bulmak zevksiz
- Oyunun nerede otomatik-kayıt yaptığı belli olmuyor
- Bulmacalar zorlama ve çözümü hep yanı başında

5

SON KARAR
Ben sıkıldım, sizi bilemem.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Stage 2 Studios
- **Fiyatı:** 20$
- **Dahası İçin:** lifelessplanet.com

RISE OF NATIONS: EXTENDED EDITION

BİR ESKİ DOST İLE DAHA KARŞILAŞTIK AMA... - ARES AYBAR

İsmini unutmamıza ramak kala cilalanıp yeniden önümüze konan oyunlara artık alıştık. *Age of Empires* ve *Age of Mythology* için yapılan Extended Edition'ların (EE) arkasından, kimileri için "eskilerde kalmış bomba oyun", kimileri için "eski ama hâlâ çok iyi" sıfatını taşıyan *Rise of Nations (RoN)* için de görsel açıdan güzelleştirilmiş ve birkaç minik ekleme yapılmış bir sürüm bekleniyordu. Nitekim o olay an itibariyle gerçekleşti sevgili okurlar (neden canlı yayın muhabiri havasında yazdığımı ise bilmiyorum). Zamanında *"Civilization"*'ın gerçek zamanlısı" diye övdüğümüz oyun hâlâ hayatta mı, gelin bir bakalım.

Age of Mythology remake'ini yeni oynamış olmanın getirdiği garip bir dejavu halinde, kafamda "bu da mı hayalkırıklığı olacak" sorusu ile oyunu açtım. Ekranımın ortasında minik pencere modunda açılıp da başındaki videoyu bana o boyutlarda ve kötü çözünürlükte izlettiren *RoN:EE* daha oyun tam olarak başlamadan bende bir önyargı oluşturdu. Ancak neyse ki video bitiminde oyun tam ekran moduna geçti ve yine eski bir arkadaşımla karşılaşmanın verdiği heyecan ile bilgisayar başındaydım.

AÇ PARANTEZ

Tam bu noktada güncel oyunumuz ile ilgili düşüncelerime ara vererek yaşlı kurt *RoN* ile ilgili birkaç şey söylemek istiyorum. Çünkü *"Age of"* oyunları gibi *RoN* da hikâye, kurgu, birimler ve oyun mekanikleri gibi oyunun temelinde yatan hiçbir şeyde değişiklik olmadan karşımızda. Her birinde kendine has birimler bulunan 18 medeniyet, oynanabilecek 8 çağ, başarılı oyun mekanikleri, ayrıntılı sayılabilecek teknoloji ağacı, fena sayılmayan tek kişilik senaryosu ve en çok ilgiyi çeken çoklu oyuncu modu ile ekran başına kilitleme konusunda başarılı olan ve ilk çıktığında herkes tarafından beğenilen, yüksek notlara boğulan ve birçok otorite tarafından yılın oyunu seçilen aslanlar gibi oyunu hiç kurcalamaya gerek yok diye düşünmüşler yine. Çok mantıklı tabii ki. Farz edin bir köfteci var ve işleri çok iyi. Köftelerinin tadı o kadar güzel ki hiç boş masası olmuyor. Şimdi bu köfteci köftelerinin şeklini değiştirip daha güzel bir yuvarlak (?) yapabilir. Kimse de buna çıkıp itiraz etmez. Ancak yıllardır insanlar bunun tadından sıkılmıştır düşüncesiyle içindeki malzemeyi değiştirmez. Belki daha güzelini de yapacaktır, bu da bir olasılık ama durduk yerde bu riske girmeye gerek yok. Garantili köftelerden gitmeye devam edecektir. Normalde düşünürsek farklı sonuçlar elde edebiliriz ama işin içinde ticaret olduğunda köftecinin yaptığı doğrudur. Sanırım karnım acıktı! Yoksa her fırsatta yenilik anlamında üşengeçlik yapılmasından sıkıldığımı dem vurmayı tercih ederim.


Piramitleri ateşe vermeyi çok severim.

KAPA PARANTEZ

Yeniliklere gelecek olursak, diğer *EE*'ler gibi başta görsel değişikliklerin ağır bastığından bahsetmem gerekir. Işık ve su efektlerinin gelişmesi, iyileştirilmiş grafikler bende "yetmez ama evet" havası oluşturdu. Yakın zamanda oynadığım *Age of Mythology EE* ile karşılaştırdığımda görsel anlamdaki gelişme bir tık önde diyebilirim. Ancak yine de günümüz teknolojisi ile daha iyi olabilir diye düşünmeden edemiyor insan. Madem yeniden para verip oyunu satın alacağız, verdiğimiz paranın karşılığını tam olarak almamız gerekir.

Görsel anlamda yarım artı almasına karşın, Steamworks ve Twitch desteği durumu birazcık kurtarıyor. Özellikle Steamworks desteği sayesinde ortaya çıkacak yeni içerikleri düşünmek bile insanı heyecanlandırıyor. Buna bir de güzel bir şekilde oluşturulmuş Elo Puanlama Sistemi'ne sahip çoklu oyuncu modu eklenince tekrar olumlu bakıyorum oyuna. Aslında fena değilmiş bu hali de diyorum. Zamanında oynadığım gibi bol bol bilgisayar başına kilitler beni, tam da yoğun olduğum zamanda hiç hoş olmadı bu diyorum. Derken, hop! Ekranım kilitleniyor, oyun donuyor. Kedidir kedi diyerek tekrar başlıyorum oyuna, tek kişilik senaryo kısmında bu sefer de atlı birliklerim saldırmak yerine düşmanın etrafında dolaşmayı tercih ediyor. Bu da bir baş döndürme saldırısı olabilir diye düşünüyorum önce ancak sonradan *Pokemon* oynamadığımın farkına varıyorum. Akabinde hemen internette kısa bir araştırma yapıyorum ve herkesin farklı hatalarla karşılaştığını görüyorum. Yıllar önce oynadığım oyunda bu kadar hata yoktu diye hatırlıyorum. Bu da üzülmeme neden oluyor. Kısa bir süre içerisinde bana bu kadar duygu dönüşümü yaşattığı için birazcık kızıyorum ve puanlama sırasında geçmişe hürmetimden yanına koyacağım artıdan vazgeçiyorum. Gerçi kısa sürede çıkan yamalara bakacak olursak hatalar gidermeye çalışılıyor, bu da umut verici bir durum.

ZAFERE GİDEN YOL

RoN diğer oyunlara göre biraz daha karmaşık ve hükmetmesi zor bir oyun. Zafere gitmek için yapacağınız en önemli hamle teknoloji ağacını çok düzgün bir şekilde geliştirirken üreteceğiniz dayanıklı askerler ile zirveye ulaşana kadar ayakta kalmak. Kendim başardığım için önermiyorum, merak etmeyin. Genelde hep bu şekilde yenildim :(

Eskiden güzel bir şekilde oynadığım için en kolayı değil de bir üst zorluk seviyesini seçmeme rağmen bilgisayar kontrolünde olan rakibim çok canımı yaktı. Tam anlamıyla oyunu kazanabileceği anda son hamlesini yapmayarak beni tekrar umutlandırdı, ancak arkasından yine bütün ordumu yerle bir etti. Bu olayı üst üste yaşayınca, rakibimin benimle dalga geçtiği düşünmeye başladım. Çünkü ben bu kadar beceriksiz olamazdım. O kadar okul okuduk, kendimizi geliştirdik, kafa patlattık, belirli bir kapasitemiz var! Strateji oyunlarına karşı olan yeteneğimdeki gerilemenin son birkaç yıldır farkındayım ama bilgisayara karşı aldığım dalga geçici hezimetler ve çevrimiçi oyunlarda da ezilmem sonrasında çuvaldızı hak etmediğimi fark ettim: Oyun gereksiz şekilde zorlaşmıştı. Kabul edilemez bir saçmalık vardı ortada. Eksiklik bende olacak değil ya!

SEVİMSİZ ÇOCUK RON

Bütün bu olumlu yanlarını ve saçmalıklarını(!) göz önünde bulundurunca oyunu alıp almamak konusunda kararsız kalıyor insan. Belki sizin için farklı olabilir, bilemem ama ben eski dostla karşılaşmamızın çok da iyi gitmediğini görüyorum ve bu da beni üzüyor. Ya ben değiştim ya da bu oyunda adını koyamadığım bir şeyler eksik. İnternette okuduğum bir benzetmede söylendiği gibi *Civilization* ve *Age of Empires*'ın çocuğu olsaydı ortaya *Rise of Nations* çıkardı ve bu da çocuğu herkesin seveceği anlamına gelirdi. Ancak kişisel görüşüm bu paraya bu çocuk sevilmez. *Rise of Nations: Thrones and Patriots* ek paketini de içeren, yeniden fırınlanan bu oyunu indirime girdiğinde gönül rahatlığı ile evlat edinebilirsiniz. Zaten artık eskisi gibi değil, sürekli zart indirimi zurt indirimi oluyor.

RoN:EE hakkında bilgi sahibi olduğunuza ve bunun yanında kafanız yeterince allak bullak olduğuna göre dergiyi şimdilik kapatıp denize girebilirsiniz. Su çok güzel.

AGE OF MYTHOLOGY EE'YE GÖRE GÖRSEL GELİŞME BİR TIK ÖNDE, ANCAK YİNE DE GÜNÜMÜZ TEKNOLOJİSİ İLE DAHA İYİ OLABİLİR DİYE DÜŞÜNMEDEN EDEMİYOR İNSAN



British: Ancient Age
Edinburgh

Bana bir kaldıraç verseler...



Bu da senaryo modunun sevimli haritası.



- Birim zenginliği
- Teknoloji ağacı
- Oyun mekaniği
- Steamworks ve Twitch desteği



- Bug sayısındaki artış can sıkıcı
- Yenilenen grafikler pek olmamış

7

SON KARAR

Keşke geçmişte kalsaydın. Tamam, vurmayın!

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** SkyBox Labs, Big Huge Games
- **Dağıtım:** Microsoft Studios
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12

Gecelerde buluşalım, sabahlara kadar vuruşalım!
-ENES K.

TOM CLANCY'S GHOST RECON PHANTOMS

İnsan büyüdükçe, geliştikçe fikirleri de olgunlaşıyor. Bugün hayatınız pahasına savunabileceğiniz bir şeyi, yarın ölesiye reddedebiliyorsunuz. Şahsen **Tom Clancy** ismini, kendisinin sahibi olduğu Red Storm Entertainment'ı Ubisoft satın aldıktan sonra yaptığı işler sayesinde tanımıştım. Adamı kafamda öyle bir yere oturtmuştum ki bir şekilde parmağı olan her şey gözüme güzel geliyordu. Ne zaman bu abinin bir oyunu duyurulsa *"Baba Tom Clancy imzası var, hayatta mantarlamaz!"* minvalinde şeyler söylüyordum. Sonra vakit geçtikçe, imzası olan neredeyse hiçbir yapıtın doğru dürüst bir alt metninin, anlattığı güzel bir şeyin olmadığını fark ettim.

Bildiğin içi boş, heyecan ve sürükleyicilik dışında doğru dürüst hiçbir şey anlatmayan, "Amerika herkesi kurtaracak! Yağdır mevlam propaganda!" kafasında, "Kitap yazmak benim için sadece bir iş" diyebilen, sıradan biri olduğunu anladım. Ölünün arkasından konuşmak gibi olmasın ama böyle sıradan bir adama, bu kadar kıymet verdiğim için üzüldüm yahu!

YASAL HIRSIZLIK

Ubisoft'un diğer yapımlarını oyunlarında değerlendirmesi bana kalırsa hoş bir detay. Lakin şu sağ sayfanın altında gördüğünüz Assassin's Creed paketini almak için takriben 75-80 lira ödemeniz gerekiyor. Üniversite 2. öğretim öğrencilerinden alınan paraya benzetiyorum bunu; evet, yasal hırsızlık.

Görünsem mi görünmesem mi bilemedim.

HAYALET

Şimdi size bunları niye anlattım? Çünkü biraz muhabbet etmek istedim. Çünkü F2P oyunların -*Phantoms* örneğinde olduğu gibi- genelde bir hikâyesi olmuyor ve ben -her ne kadar her yeni F2P'e balıklama atlasam da- bu oyunlarla duygusal bir bağ kuramıyorum. Yine de tam şu anda, "Oyunu anlat ulan artık!" diyenleriniz için *Phantoms* içeren satırlar başlıyor. Bakalım ne var elimizde...

Öncelikle *Phantoms*'u denemeye niyetlendiyseniz, size vermek istediğim ilk tavsiye Steam'den uzak durmanızdır. Hatta sık güncellenen herhangi bir F2P'i, alternatifiniz varsa Steam'den oynamayın. Nitekim güncellemeleri indirirken zırt pırt bir arıza çıkarıyor ve oyunun dosyalarını bozuyor. Her halükârda bu oyunu oynamak için aktif bir Uplay hesabına ihtiyaç duyacaksınız zaten, Steam'i aradan çıkarın.

Oyunumuzun genel yapısı tespit et, siper al, ateş et, öldür ve bölgeyi ele geçir mantığı üzerine kurulu... 8'erden 16 kişilik sunucularda oynuyorsunuz ve eğer Kadir Gecesi doğmadıysanız, oyunun ana modu olan ve takımların beş ayrı üssü ele geçirmeye çalıştığı Conquest'e, muhtemelen de zırt pırt aynı haritalara rast geliyorsunuz. Bu kısa vadede bir sorun teşkil etmese de, oyuna ciddi bir zaman ayırma isteği içine girdiğinizde can sıkmaya başlıyor. Maç öncesi iki harita rastgele belirleniyor ve takımlar oylama yaparak nereyi istediklerine karar veriyorlar. Toplamda on haritamız var. Aslında nicelik olarak bu sayı gayet yeterli ama işin nitelik kısmında haritalar resmen çuvallıyor. Çünkü haritalar ya açık alanda savaşmak, ya da temelli siper-ateş mantığı üzerine kurulu ve yaratıcılıktan hayli yoksun... Etkileşimli bir yapıları da olmadığı için, oyuncuların tercih ettiği üç-dört kayda değer haritada dönüp duruyor oyun. Bu yüzden F2P'den çok, bir demo oynuyor hissiyatına kapılıyor insan. Eğer bu vaziyet sizi oyundan soğutmazsa, seviye atladıkça görmezden geleceğinizi, oyunun daha bir keyifli olacağını söyleyebilirim.



Öldür ya da öl... Bang bang!



'Takım bağı' dedikleri bu olsa gerek...

Harita meselesini bir kenara bırakırsak, oyunun üzerine kurulu olduğu mekanik gayet iyi işliyor. Üç temel karakter sınıfı mevcut: Support, Assault ve herkesin favorisi Recon... Support karakterler hafif makineli ve pompalı, Assault'lar saldırı tüfeği ve pompalı, Recon'lar ise keskin nişancı tüfeği ve makinalı kullanabiliyor. Tavsiyem, oyuna başlayıp bir süre ısındıktan ve karakterleri tecrübe ettikten sonra bu üç karakter seçeneğini bire, en kötü ikiye indirmeniz. Nitekim maç öncesinde her oyuncu istediği sınıfı seçebilse de, seviye sistemi her sınıf için ayrı ayrı işliyor ve oyunda 30. seviyeye dahi gelmiş olsanız, o karakter sınıfında seviye atlamamış durumdaysanız, diğer oyunculara göre sizin silahlar su tabancası gibi kalıyor.

Silah demişken, oyunun güçlü addedebileceğimiz envanter kısmına değinmek geldi içimden. Uzunca süre, oyunda parasını biriktirebileceğiniz sürece istediğiniz teçhizatı satın alabiliyordunuz. Oyunu dengelemek adına bu sistem değişime uğradı. Şöyle ki, diyelim Recon sınıfından bir karakteriniz var ve M960 satın almak istiyorsunuz. Fiyatı olan 40.000 AC'yi (oyun içi para birimi) bastırıp bu silahı almanız mümkün değil. Nitekim bu 7. seviye bir silah ve satın alabilmek için önceki altı seviye silahı satın almış olmanız gerekiyor. Bana başta saçma sapan gelen bu sistemin, oyunun dengesini korumak için çok gerekli olduğunu anladım. Zaten Ubisoft'un *Phantoms*'la en iyi başardığı şey denge olsa gerek.

Şöyle ki, adamlar oyuncuların sinirini bozmak pahasına, hiçbir türlü maç aramanıza, opsiyon seçmenize izin vermiyor. Matchmaking'e tıklıyorsunuz, karakter sınıfınız ve oyundaki genel seviyenize göre otomatik olarak maç ayarlanıyor size.





- 'İki oyna çık' formülü başarılı
- Cihazların çeşitlendirdiği oynanış yapısı
- Güzel müzikler, güzel arayüz
- Oyuncu profili iyi, tatsızlık pek yok

- Oyuncu azlığı... Yalnızlık seline kapılıyor insan
- Steam aracılığıyla oynamak tam bir baş ağrısı
- Önüm arkam sağım solum sı-nay-pır!
- Genel hatlarıyla sıradan



SON KARAR
İyi bir oyun değil ama güzel bir oyun. Sırf bu ayrımına varmak için bile deneyebilirsiniz.

- **Tür:** Online Taktiksel Shooter
- **Yapım:** Ubisoft
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Bedava
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** ghost-recon.ubi.com

Bu sayede elinizde mantar tabancası varken, kitle imha makinesine dönüşmüş adamlarla karşılaşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bunun dışında gerçek parayla satın alabildiğiniz her 'booster' envanter maç sınırına sahip... Yine dengeyi korumak (ve cebinizi boşaltmak) adına alınmış doğru bir karar.

HAY ALET!

Zırh, el bombası ve silahlar zaten binbir türlü oyunda gördüğümüz, alışılagelmiş teçhizatlar. Oyunun bir Ghost Recon oyunu olmasını sağlayan ve asıl renk katan özelliği ise Device... Güzel Türkçemize alet, edevat, zımbırtı veya cihaz diye çevirebileceğimiz (cihaz olsun hadi) bu özellikten her karakter sınıfında ikişer adet mevcut. Eğer maçtan önce satın aldıysanız, maç içinde de yeniden doğarken değiştirebiliyorsunuz. Peki nedir bu cihazların özelliği?

'F' tuşuyla etkinleştirdiğiniz ve her biri üç ayrı seviyeden oluşan bu cihazlar, karakter sınıflarına has, değişik yetenekler. Örneğin Recon seçtiyseniz, Cloak cihazıyla kısa bir süreliğine görünmez olabiliyor, Scan cihazıyla uzun bir menzildeki tüm düşmanları haritada işaretleyebiliyorsunuz. (Scan'i efektif bir biçimde kullanmanızı tavsiye ederim, nitekim işaretlediğiniz adamlar ölünce 'Scan Assist' alıyorsunuz.) Assault'lar Blitz cihazıyla kalkanı önüne katıp, ayağı yanmış tazı gibi koşabiliyor ve önündeki düşmanları yerle yeksan edebiliyor. Aynı şekilde Assault'ların da Blackout adında, elektronik cihazları işlevsiz hâle getiren bir EMP patlama cihazı var. Bu özellikler oyunu monotondan bayağı kurtarıyor ve seyrini değiştirebiliyor. Bazıları çok az tercih edilse de, maharetli ellerde hepsi güçlü.

J'AİME LE JELİBON!

Gel gelelim şu ana dek oyunla ilgili öyle aman aman bir özellik, güzellikten bahsetmiş değilim. Oyunun çok da matah bir yapım olmadığını fark etmişsinizdir zaten. Yalnız şöyle bir şey var, ben oyunu sevdim. Notunun yanında gördüğünüz o minik artı da benim şahsi olarak çok hoşuma giden birkaç özelliğinden geliyor. Örneğin hem ana menüde, hem oyun içinde çalan şarkıları bayağı bir beğendim; oyunun dijitalize savaş atmosferine (ha?!) çok uyum sağlıyorlar. Menülerin şık tasarımı, silahları ve silahlara yaptığınız eklentileri tek tuşla, hem de yükleme süresi olmaksızın deneyebilmemiz, tok vuruş hissiyatı, gözlerinizi kamaştırmasa da hoş duran grafikler benim cidden hoşuma giden tarafları oldu oyunun.

Phantoms çok çok iyi bir oyun değil belki ama sizi kolayca içine çekebilir. Düzeltilmesi öyle büyük müdahaleler istemeyen hataları da giderilirse, F2P piyasasında kendine hatırı sayılır bir yer edinecektir.



MARIO KART 8

HEARTHSTONE'A KARDEŞ GELDİ! - ÖMER AKDAĞ

Karşınıza *Mario Kart 8* hakkında birkaç lakırtı etmek üzere çıkmış bulunuyorum ama aslına bakarsanız söyleyeceklerimin pek bir önemi yok. Çünkü şu oyunun ismine ve de cismine baktığınız zaman aklınızda bir şeyler canlanıyor ya, işte *Mario Kart 8* tam olarak o oyun. Ne eksiği ne de fazlası. Hadi dağılın şimdi.

DAĞILMADINIZ MI?

Mario Kart'ın olayını bilmeyen yoktur herhalde. Altımıza alıyoruz bir kart arabası, motosiklet ya da benzeri bir araç, yarışıyoruz. Yarışırken bir taraftan da kaplumbağa kabuğu, mürekkep balığı gibi ölümcül silahlarla rakiplerin canına ot tıkamaya çalışıyoruz. Formül basit ve serinin sekizinci (ana) oyununun çıkmış olmasından, Wii U'nun en hızlı satan oyunu sıfatını kapmasından ve internette çok fena fenomene dönüşmüş olmasından anlayabileceğiniz gibi süper eğlenceli.

BİR ŞEYLER, BİR ŞEYLER...

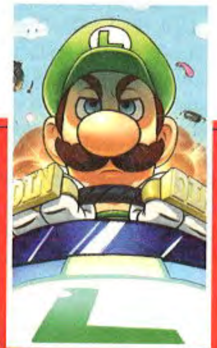
Bir kere oyunda sürekli bir şeyler oluyor. Yani "düzgün süreyim", "şu virajı iyi döneyim" gibi normal yarış oyunlarının temelini oluşturan olaylar pek merkezde değil burada. "Şuradan bir kısa yol deneyeyim", "şu hızlandırıcı platformu tutturayım", "bir rampa bulayım da sıçrayıp hızlanayım", "kutudan iyi bir şey çıksın da şu öndekini asfalta yapıştırayım" gibi düşüncelerle geçiyor daha çok yarışlar.

Bence bu oyunun en büyük yıldızı pistler. On altısı yeni kalanı da eski oyunlardan devşirme olmak üzere otuz iki pist var oyunda. Yeni pistler zaten Wii U'nun gücünü sonuna kadar kullanıyor ve hepsi birbirinden sağlam. Twisted Mansion'ın yamuk yumuk, karanlık koridorları; Electrodrome'un çok acayip disko atmosferi; Cloudtop Cruise'de bulutların üstünde kapışmak; favorim Rainbow Road'da uzaydaki rengârenk yollarda Dünya manzarası eşliğinde yarışmak... Eskilerden devşirme pistler yarım adım kadar yenilerin gerisinde kalsa da ve bir-iki tanesi birazcık sıkıcı olsa da genel olarak onlar da şahane. Onların içindeki favorim de 3DS'ten gelme Music Park. Piyano tuşları üzerinde giderek tıngır tıngır müzik çalmak çok hoşuma gidiyor. ^_^

Pistler görsellik ve atmosfer bakımından olduğu kadar tasarımsal olarak da müthiş. Hani biraz önce dedim ya dümdüz araç sürmüyorsunuz, sürekli bir şeylerin peşinde koşuyorsunuz diye, işte bunu yaptıran başlıca etmen de pistlerin doluluğu zaten. Az



Prensesi kurtarmak konusunda da bu kadar kararlı davransan her şey çok farklı olabilirdi Mario.



DEATH STARE

Mario Kart 8'in kendisi kadar Luigi'nin psikopat bakışları da internet ortamında "Death Stare" adıyla bayağı fenomen olmuş durumda. Başta Tumblr olmak üzere her yer Luigi resimleriyle, videolarıyla ve gif'leriyle doldu taştı. Kotaku en güzellerinden bazılarını çok güzel derlemiş, kesin göz atın bence: ***tinyurl.com/ogzluigi***

İPUÇLARI

• Drift mantığı oyunun merkezinde. Sağ tetik tuşuna basılı tutarak yapabilirsiniz.

• Hiçbir rampayı ya da yükseltiyi kaçırmamaya çalışın. Tam sıçrayacakken sağ tetik tuşuna basarsanız çok güzel hızlanıyorsunuz.

• Sağlam bir başlangıç için yarış başlarkenki geri sayımda 2 rakamı tam yok olmaya başladığı anda gazı kökleyin.

• Rakibinizi arkadan 2-3 saniye takip edebilirseniz hem aniden hızlanırsınız hem de rakibinizi yıkıp geçersiniz. Hastasıyım.

• Anti-yerçekimi modundayken rakiplere ya da yoldaki elektrik diregimsi şeylere çarparsanız hız kazanırsınız.

• Topladığınız altınlar sizi az da olsa hızlandırır. Ayrıca 10 altın toplarsanız o yarıştaki maksimum hızınız da birazcık artar.

• Rakibinizde üçlü hızlandırıcı mantar varsa onları çalabilirsiniz. Tabii sizden de çalınabilirler. Dikkat.

• Sol tetik tuşuna basılı tutarak elinizdeki kaplumbağa kabuğunu aracın arkasına takabilir, arkadan gelen bir saldırıyı engelleyebilirsiniz.

• Araç, teker ve paraşüt seçerken Start'a basarsanız istatistikleri görebilirsiniz. Herkesin kendi tercihi farklı olabilir elbette ama bence maksimum hız en önemli istatistik.

• Yarışçıların istatistiklerini görüntüleyemiyorsunuz ama aslında var öyle bir şey. Ağır ya da hafif yarışçılar arasında fark oluyor.

• Ve tabii pistlerdeki kestirmeleri bir an önce öğrenmeye bakın. Hayatidirler.



Utangaç oğlan sebze yemeği olmak üzereyken.

Evde denemeyin.

ileride bir yükselti görüp orayı tutturmak için uğraşıyorsunuz, gözünüzün ucuna alternatif bir yol takılıyor "bir deneyeyim hadi" diyorsunuz, yolun kenarında gelip geçeni ısıran bir çiçek görüp ondan kaçınmaya çalışıyorsunuz, hiç olmadı karşınıza keskin bir dönüş çıkıyor, drift yapmaya kasıyorsunuz. Sürekli bir şeylerle uğraşıyorsunuz, hiç boş kalmıyorsunuz yani.

Bu arada pistlerin bu derece yaratıcı hazırlanabilmesini sağlayan, oyuna yeni eklenmiş çok önemli bir şeyden bahsetmeyi unuttum: anti-yerçekimi. Mavi renkli platformların üstünden geçtiğiniz zaman tekerlekleriniz DeLorean misali yola paralel bir hale geliyor ve duvarlarda, tavanlarda, dönen yollarda aynen gazlamaya devam edebiliyorsunuz. Dümdüz yollara mahkûm kalmayan tasarımcılar da uçmuşlar uçabildikleri kadar zaten. Yollar sürekli değişiyor, oyun sürekli dinamik kalıyor. Ha merak etmeyin bu arada, anti-yerçekiminde de olsanız kamera yine aracın arkasında kalıyor, yerde sürer gibi araç sürmeye devam ediyorsunuz. Kafa-göz döndürecek bir durum yok.

KUTUMDA BÜYÜK HİSSEDİYORUM

Bu pistlere oturup manzara izlemeye gelmedik elbette. On dördü sonradan açılan Mario, Luigi, Peach, Toad, Donkey Kong, Shy Guy gibi otuz karakterden birini seçip diğerlerine toz yutturmaya çalışıyoruz. Tabii bu toz yutturma işlemini gerçekleştirebilmek için sürüş yeteneğinizi konuşturmaktan daha farklı yöntemlere başvurmak da gerekebiliyor.

Denk geleceğiniz kutulardan çıkabilecek muz, bomba, yıldırım, mantar gibi yirmi tane nesne var ve bunların dört tanesi yeni (birden fazla kez kullanabileceğiniz bir bumerang, sağınızda solunuzda ne veya kim varsa ısıran bir pirana bitkisi, sekiz tane nesneyi aynı anda veren Crazy 8 ve efsanevi, kutsal, aşmış mavi kaplumbağa kabuğunu bile durdurabilen bir süper korna). Kullanımları çok keyifli olsa da doğrusunu isterseniz Mario Kart serisinde kullanılabilen nesne sayısı bana hep biraz az gelmiştir. Yirmi güzel bir rakam gibi duruyor ama mesela bu rakamın içinde üç tane farklı kaplumbağa kabuğu ve bu üçünün üçlü versiyonları da var. Nesne çeşitliliği şimdikinin iki katı falan olsa kim bilir nasıl olurdu.



- Doğasında eğlence var
- Hem görsellik hem de işlevsellik bakımından olağanüstü pist tasarımları
- Asla yavanlaşmayan oynanış
- Anti-yerçekimi özelliği bambaşka bir hava katmış

−

- Şımarıyor ve daha fazla kullanılabilir nesne istiyorum
- Mario oyunlarındaki seslendirmelere hâlâ kıl oluyorum



SON KARAR
Neşelenmemek elde değil!

- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Nintendo
- **Dağıtım:** Nintendo
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Nintendo e-Shop (50₺)
- **Yaş Sınırı:** 6
- **Dahası İçin:** mariowiki.com/Mario_Kart_8

MARIO KART 8, ANTİ-YERÇEKİMİ OLAYI VE SÜPERSONİK PİST TASARIMLARIYLA SERİNİN EN İYİSİ OLMAYI BAŞARIYOR



BİR KONUDA ANLAŞALIM

Mario Kart 8 oturup tek başınıza oynamak isteyeceğiniz tarzda bir oyun değil. Yani isterseniz yapabilirsiniz tabii ama olayı o değil. Nintendo'dan pek alışık olmadığımız bir şekilde oyunu internet üzerinden oynayabilirsiniz mesela. Sunucular gayet pürüzsüz çalışıyor ve her zaman da sürüyle oyuncu oluyor. Çevrimiçi seçenekler öyle aman aman aşmış olmasa da "iki yarış atıp çıkayım" ya da "hadi bir turnuvaya gireyim" şeklinde olağan tercihleriniz varsa aradığınızı bulacaksınız. Ama hani olay internet de değil tam olarak aslında. Oyun, ekranı bölerek aynı konsoldan dört kişiye kadar oynanabiliyor ki Mario Kart asıl keyfi yanınızda insan varken çıkan bir oyun.

Adama arkadan çarpıp yana postalayıp öndeki kutuyu ondan önce siz alacaksınız, arkanıza bir muz kabuğu atıp ayağını kaydıracaksınız, sonra o size bir yıldırım çakıp önünüze geçecek, bu sırada onun atladığı bir kısa yolu kullanıp siz onun önüne geçeceksiniz, sonra tam bitiş çizgisini birinci geçmek üzereyken arkadan bir gölge yaklaşacak... En büyük kâbusunuz mavi kaplumbağa kabuğu size bitiş çizgisinin önünde sekiz takla attırdıktan sonra sekizinci olarak yarışı tamamlayacaksınız. Kulağa çekici gelmediğini söylemeyin.

Durum budur arkadaşlar. Mario Kart klasik formülünü taze tutmayı hep başarmıştır ve birkaç kişi toplanıp oynayabileceğiniz en güzel serilerden olagelmiştir ki *Mario Kart 8* de özellikle yeni anti-yerçekimi olayı ve süpersonik pist tasarımlarıyla rahatlıkla serinin en iyisi olmayı başarıyor. Ve itiraf etmek gerekirse bu oyunla birlikte Mario Kart serisi nihayet *Crash Team Racing*'i bile alt ediyor ve "yan yana oynanası en iyi yarış oyunu" kupasını gururla müzesine götürüyor.

AMONG THE SLEEP

BİR GÜN YİNE 2 YAŞINDAYIM... -Eser Güven



UYUSUN DA BÜYÜSÜN

Oyundaki annenin mırıldandığı ninni dikkatinizi çekti mi? Bu aslında bir İsveç ninnisi ve ismi de Trollmors vaggsång. Dilimize "Trollanne'nin ninnisi" diye çevirebileceğimiz bu ünlü ninni çocuklarını yatırıp onlara bildiği en güzel sözler olan "Ho aj aj aj aj buff" kelimeleriyle şarkı söyleyen bir troll anneyi anlatıyor. Bebek bunu anlasa vallahi uykusu kaçar.

Ben küçükken bayagı renklı kabuslar görür, çoğunu da hatırlardım. Favorilerimden biri vardı mesela. Babam teknik ressam olduğundan renkli kağıtları vardı, turuncu ve yeşil olanları özellikle severdim. İşte o turuncu kağıttan yapılma bir yaratık yatağımın ayak ucunda bulunan kalorifer borularının arasından beni seyrederdi geceleri. Sese uyanır, göz göze gelirdim kagıt yaratıkla. Sonra da nedense kendimi yere bırakır, ölü numarası yapardım (yatakta yapınca olmayacak sanki). Sabah uyandığımda ya balkon kapısının önünde bulurdum kendimi, ya da yatağın hemen dibinde.

Minikler böyledir işte. Dünyayı daha renkli görürler, hayal güçleri daha çok çalışır. İçinde daha çok korku vardır, hem de saf korku. O hissi bir kez daha yaşama arzusuyla başladım ben de *Among the Sleep*'e.

Oyun hakkında bilginiz varsa, size sorsam turune "korku" dersiniz muhtemelen, değil mi? Heh, ben de öyle diyordum. Ama hayallere baştan biraz elveda diyelim, bir *Outlast* bulamayacaksınız bu oyunda. Hatta pek korku da bulamayacaksınız. Fragmanda gösterilenle oyunun asıl içeriği arasında dağlar kadar fark var desem? Evde geçirdigimiz vakit taş çatlasa on beş dakika ve oyunun geri kalanı gerçeküstü ortamlarda geçiyor desem?

VALLAHİ TERS KÖŞE YAPTI

İki yaşında minnak bir bebeyi yönetiyoruz *Among the Sleep*'te. Doğum günümüzü kutladıktan sonra annemız bızı odamıza götürüyor, burada konuşan oyuncak ayımız ile tanışıyoruz ve anne zoruyla uyku vaktimizin geldiğini anlıyoruz. Gecenin bir vakti uyandığımızda ise oyun başlıyor. Gecenin karanlığı, sağından solundan gıcırtılar gelen bir ev ve çocukluk korkuları... Annemize ulaşmaya çalışıyoruz hâliyle ama o da nesi, annemiz yatağında değil! E o zaman bulmaya çalışalım kendisini.

Tebrikler, oyunun korku dolu kısmını bitirdiniz :) Evet, fragmanda yansıtılan o "dolaba saklanayım", "yatağın altında yaratıktan saklanayım" kısmı da böylece bitmiş oldu. Heyecanlı birkaç sahneden sonra etrafta dolaşıp son derece basit birkaç bulmaca çözerek ilerleyecek, yeni alanlar açacak, yine ilerleyeceksiniz. Anneyi bulmak için dört tane hafıza parçası bulmamız lazım. Arada bir ortaya çıkan yaratık *Slender Man*'de olduğu gibi kendisine bakar veya görünürseniz ekranı bulandıran cinsten bir şey, ama Slender'ın yüzde biri korkunç değil. Kendinizi tehdit altında bile hissetmiyorsunuz, çünkü mesela ağacın arkasına geçtiniz mi yaratık da geçip gidiyor.

Yalnız oyun bize iki yaşında olduğumuzu hissettirmekte çok başarılı. Bir kere ayaktayken bile yukarıları göremiyoruz, ufacık bir velediz sonuçta. Emeklerken çok daha hızlı hareket ediyor, azıcık koştuktan (daha doğrusu hızlı yürüdükten) sonra yere kapaklanıveriyoruz. Kapı koluna yetişmek için bir yerlere tırmanmamız veya sandalyeyi önüne çekmemiz gerekiyor. Oyuncak ayımız aynı zamanda ışık kaynağı, sarıldığımız zaman etrafı aydınlatıyor. Ama sarılmışken emekleyemiyoruz, emeklediğimiz zaman da ışığı kaybediyoruz. Sonracığıma, oyunu durdurmak için Esc'e bastığımızda aslında gözlerimizi kapatıyoruz iki elimizle :) Nefes alıp verişimiz aynı bir ufaklık gibi, tam olarak yürümeyi becerememememiz de.

Oyunun hikâyesi son derece güzel kotarılmış. Kendimizi tekrar evde bulduğumuz zaman daha önce bahsettiğim o sürreal kısımda kullandığımız çoğu eşyanın aslında evde sağa sola dağılmış halde bulunduğunu ve bilinçaltımıza kazındığını görmek çok hoş bir detay. Ayrıca hikâyenin sonunda sizi nefis bir sürpriz bekliyor ki o ana dek aklıma gelmemişti böyle olacağı. Ama "o ana" ulaşmak çok kolay, oyun yaklaşık iki saat sürüyor ve herhangi bir zorluk çıkarmadan bitiveriyor.

Krillbite Studios'un bulduğu malzeme, kolaylıkla son zamanların en ürkütücü oyununa dönüştürülebilirdi. Ama ben amaçlarının bu olmadığını düşünüyorum; bir bebeğin renkli hayal dünyasını ve kendine has korkularını, gördüklerine verdiği farklı anlamları rengarenk görseller ve son derece başarılı seslerle oyuncuya yansıtmak istemişler bence. Başarmışlar mı peki? Oyunda emeği geçenlerin isimleri ekranda kayarken, yaşadığım bu kısa deneyimi kafamda tekrar gözden geçirdiğimi fark ettiğim an verdim ben bunun cevabını. Şimdi sıra sizde.



Bebekler bizi böyle görüyorsa ağlamalarına şaşmamalı.



- Gerçekten bir bebeği kontrol ettiğimizi hissediyoruz
- Rengarenk grafikler
- Sondaki sürpriz



- Korku yanı çok zayıf
- Annenin seslendirmesi
- İki saatte bitiveriyor



SON KARAR

Sırf "o anı" görmek için bile oynanır.

- **Tür:** FPB (Birinci Şahıs Bebek)
- **Yapım:** Krillbite Studios
- **Fiyatı:** 20$ (Steam)
- **Dahası İçin:** www.krillbite.com/ats/

NETHER

YARATIKLARIN CİRİT ATTIĞI BİR ŞEHİRDE YAŞAM MÜCADELESİ - NURETTİN TAN

Daha bitmeden, Erken Erişim sürecinde sunucu kapılarını oyunculara açan hayatta kalma oyunları artık bıkkınlık getiriyor... Şaka şaka, kolay kolay bıkmayız biz. *DayZ*'yi, *Rust*'ı, *WarZ*'yi turladık ama sonuç alamadık. Biz de Erken Erişim'den çıkmış olan *Nether*'a ikinci bir bakış atalım dedik.

THE CULL, İNSANLIĞIN EVRİMLE GELEN FELAKETİ

Oyunun detaylarına girmeden evvel her zamanki gibi kısaca hikâyesinden bahsetmek istiyorum. *Nether*'de düşmanlarımız zombiler değil. Daha çok *Doom* ya da *Quake*vari bir havada, grotesk düşmanlarla kapışıyoruz. İnsanlığın dönüm noktası sayılabilecek bir zamanda The Cull adı verilen büyük felaket yaşanıyor. İnsanoğlu DNA'sı başkalaşıyor. İnsanlığın hepsi Nether denilen bu yaratıklara dönüşmüyor tabii (yani bizler) ama nüfusun büyük bir çoğunluğu değişiyor ve medeni dünya yıkıntılar içinde kalıyor. Bizler de o dünyanın içinde hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bu noktada belirtmeliyim ki oyundaki en önemli düşmanlarımız öbür oyuncular...

Oyuna ilk başladığımda kendi kendime söylediğim şey *"Buralar bana bir yerlerden tanıdık geliyor"* oldu. Gerçekten de etrafa bakındığınızda *Crysis* ve *The Last of Us*'tan fırlayan bir dünya var sanki ama onlardan farklı olarak burası daha yıkık, içine kapanık ve korkutucu. Sokaktan gelen çığlıklara kulak tıkamaya çalışırken yan yatmış bir binanın yamuk zemininde ganimet aramak *Nether*'in dünyası hakkında ufak bir ipucu verebilir sanırım. Grafikler şahane olmasa bile ızbe şehrin kurulumu ve harika ışık oyunları görselden aldığınız zevki tavana çıkarıyor, emin olun.

HAYATTA KALACAKSAN, YAĞMALAYACAKSIN!

Hayatta kalmanın püf noktası yağma. O konuda biraz şanslısınız çünkü her yer ganimet dolu. Ama açılacak bir kutu ya da çöp tenekesi varsa, o nesne daha bir kilometre öteden parlıyor. Sanki hayatta kalma oyunu değil de çocuklar için yapılmış bir macera oynuyoruz. Eşyaları aldığınız zaman ortalığa havada duracak şekilde saçılmaları da bir o kadar komik. Eğer on beş dakika ölmeden çevreyi araştırabilirseniz postu koruyacak seviyeye gelirsiniz.

Oyunda beş çeşit Nether var. Genelde sese duyarlılar. Gördüğünüzde tıpış tıpış yönünüzü değiştirebilirsiniz ama bir kere peşinize takıldılar mı kurtulmak zor. Crawler vurulduğu zaman onu vuran kişinin arkasına ışınlanıyor. Shrieker sizi gördüğü anda çığlığı basıyor ve Nether'leri yanına çağırıyor. Reaper ise oyunun en baba yaratığı. Kalabalık bir grubunuz yoksa hiç bulaşmayın derim.

HAYATTA KALANLAR ÇETESİ

Nether'da ne kadar kalabalık olursanız o kadar iyi çünkü tek başınıza dolaşırken vurulma ihtimaliniz çok fazla. Oyun dar sokaklarda geçiyor. Bu yüzden bir noktadan geçerken çöp torbalarının arkasına saklanmış bir oyuncuyu fark etmek zor. Yalnızsanız genelde saldırıya uğruyorsunuz ama kalabalık gruplara dadanmaya cesaret edemiyorlar. Bir grubunuz yoksa olabildiğince dikkatli dolaşarak güvenli bölgeler arasında geçiş yapmaya çalışın. Güvenli bölgelerde oyuncular birbiriyle alışveriş yapabilir, araç gereç üretebilir ve ateş açamaz.

Nether'in hayatta kalma kısmı ne yazık ki sadece su içmekten ve yemek yemekten ibaret. Ama ikisi tek bir potada "açlık" olarak geçiyor. Ayrıca susamıyor ya da ayrıca acıkmıyorsunuz. Kısacası eğer karakteriniz su içiyorsa ondan mutlusu yok. Hastalanma, kusma, üşütme, kanama gibi detayları ne yazık ki burada göremiyorsunuz. Yani işin hayatta kalma kısmı genelde PvP ve PvE'den geçiyor.

Oyundaki hesap seviyesi ve karakter seviyesi yükseltme seçenekleri rakiplerinde olmayan özellikler. Hesap seviyeniz oyuncu hesabınızın değişmeyen rütbesi denebilir. Karakter seviyesi ise yarattığınız kahraman ne kadar yaşarsa o kadar gelişen bir özellik ama öldüğünüzde sıfırlandığını belirteyim. Aynı *DayZ*'de uzun süre yaşayan oyuncuların daha az yorulup daha yavaş acıkmaları ve susamaları gibi.

Nether Erken Erişim'den çıkmasına rağmen hâlâ tam olmuş gibi durmuyor. Eksiklerini tamamlar mı ilerleyen güncellemelerle, emin değilim. *DayZ Standalone* benim halen favorim ama *Nether* zaten farklı telden çalıyor. Karakterin hareketleri daha akıcı, savaşlar daha hızlı son buluyor ve daha 'arcade'. Güncellemeleri biraz daha emsin, siz en iyisi bekleyin.



Manzara gerçekten çok güzel, bazen etrafa öyle bakıp kalıyorsunuz.

TAKIM TAKLAVAT

Nether'de araç gereç sıkıntısı hiç çekmeyeceksiniz. Üzerinizde dört çeşit farklı silah taşıyabiliyorsunuz. Ranged, Sidearm, Melee ve Throwable. Ranged uzun mesafeli askeri tüfekler. Sidearm tabancalar ama çeşit biraz az. Melee yakın dövüş silahları -mutfak bıçağından tutun da katanaya kadar geniş bir yelpazesi var-. Throwable ise elbombası, flaşbombası, gazbombası ve fişek olarak dörde ayrılıyor.



- Uğursuz atmosfer
- Akıcı hareketler ve çatışmalar
- Ürkütme hissini verebilmesi



- Hayatta kalma unsurlarının kıtlığı
- Haritanın pek büyük olmaması
- Eşyaların çok kolay bulunması

5

SON KARAR
Nether daha çok çatışma oyunu. Hareketli savaşları seviyorsanız beğenebilirsiniz.

- **Tür:** Hayatta Kalma / FPS
- **Yapım:** Phosphor Games
- **Dağıtım:** Nether Productions
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 15$
- **Yaş Sınırı:** 13
- **Dahası İçin:** nether.wikia.com/wiki/Nether_Wiki

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

TEK DİLEĞİM HUZUR -EREN OKKA

Savaşmak insanın doğasında var derler. Hayatta kalmak için öldürmek şart mı? İnsanın doğuştan gelen bir niteliği mi başkalarının canına kıymak? Toplumsal yaşamın ayrılmaz bir parçası mı ördüğünüz duvarlar, çizdiğiniz sınırlar? İlla ki sayısız ceset üzerine mi inşa edilmeli uygarlıklar? Başka çıkar yol yok mu?

Hayır efendim, öyle suçu doğaya atıp kurtulamazsınız. Kendi aşağılık kavganıza meşruluk kazandırmak için yaptıklarınızı biliyoruz. Tazecik zihinlere akıttığınız zehrin, toprağa düşen her damla kanın hesabını elbet vereceksiniz. Şimdi topunuzu, tüfeğinizi bırakın ya da hemen bu oyunu terk edin, çünkü bu savaşmak istemeyenlerin oyunu. Bu oyun buna rağmen sevdiklerinin, çocuklarının, torunlarının refahı için kendi canını ortaya koyan yürekli insanların.

SAVAŞA SÜRÜKLENENLER

1914-1918 yılları arasında geçen, I. Dünya Savaşı temalı bir bulmaca-macera oyunu *Valiant Hearts*. Gerçek tarihi olayları temel alıp üzerine kendi kurgusunu inşa ediyor: Bir tarafta İttifak güçlerine katılmak üzere eşini ve yeni doğmuş çocuğunu terk etmek zorunda kalan Alman Karl, diğer tarafta artık yaşını başını almış olmasına rağmen İtilaf güçlerinin göreve çağırdığı kaynatası Fransız Emile. Bu ikisinin yolları Amerikan asker Freddie ve Belçikalı hemşire Anna ile kesişirken *Valiant Hearts* bize hatırda kalacak cinsten bir öykü anlatıyor.

Oyunun ilk bölümüne Emile ile başlıyor ve hikâye ilerledikçe Freddie, Anna ve Karl arasında tekrar tekrar geçiş yapıyoruz. Emile bir çiftçi; savaş alanındaki başlıca yeteneği tünel kazmak. Dostu Freddie cüssesinin hakkını vererek biraz daha aksiyon dolu bir oynanış sunuyor. Anna savaş alanındaki (dost ya da düşman) askerleri iyileştirmek için çabalarken, Karl'ın bölümleri gizlilik üzerine kurulu bir oynanış gerektiriyor.

Valiant Hearts bir bulmaca oyunu ama bulmaca çözmek için oynanacak bir oyun değil. Çoğu bulmaca etrafta gezinip gerekli eşyaları bulmak ve bu eşyaları doğru yerde kullanmak üzerine kurulu. Çözümleri gayet kolay olsa da, ortamdaki bulmacaya dair bir dakikalık aralıklarla ipucu gösteren bir sistem de sunuluyor. Bulmaca meraklısıysanız sizi tatmin edecek bir zorluk beklemeyin. Diğer yandan bu durum, oyunu her yaştan oyuncuya daha erişilebilir kılıyor ki bu tarz bir oyun için kanımca uygun bir seçim.

Dinamit ve benzeri nesneleri doğru açıyla fırlatarak bir yerleri patlatmak ya da ağaçtan bir şey düşürmek, üzerinize yağan bombaların yerdeki gölgesine bakıp kaçmak gibi mekanikler oyunu biraz hareketlendiriyor. Bir de hiç bahsetmedik ama oyun boyunca bize eşlik eden Walt adlı doberman cinsi köpeğimiz var ki oyunun esas kahramanı o desek yeridir. Askerlerin dikkatini dağıtmak ya da ufak deliklerden geçmek gibi yeteneklerinin yanı sıra birçok kez hayatımızı kurtarıyor.



TARİHİ GERÇEKLER

Rayman Legends, *Child of Light* gibi başarılı yapımlara da hayat veren

I. DÜNYA SAVAŞI'NIN BAZI ÖNEMLİ OLAYLARI

28 Haziran 1914: Avusturya tahtının veliahtı Arşiduk Franz Ferdinand, Saraybosna'da öldürüldü.

28 Temmuz 1914: Avusturya, Belgrad'ı bombalamaya başlayarak Sırbistan'a savaş ilan etti.

6-11 Eylül 1914: I. Marne Muharebesi ile beraber siper savaşları başladı.

22 Nisan 1915: Almanya, Ypres çatışmalarında klor gazı kullanarak kimyasal saldırı gerçekleştirdi ve Lahey Sözleşmelerini ihlal etti.

21 Şubat - 18 Aralık 1916: Verdun Savaşı, I. Dünya Savaşı boyunca gerçekleşen en uzun süreli mücadeleydi.

1 Temmuz - 18 Kasım 1916: Somme Savaşı, I. Dünya Savaşı boyunca gerçekleşen en kanlı mücadelelerden biriydi.

6 Nisan 1917: Amerika Birleşik Devletleri savaşa dahil oldu.

15-31 Temmuz 1918: II. Marne Muharebesi sonucunda Batı cephesinde Alman ordusu çöküşe geçti.

11 Kasım 1918: Almanya, İttifak Devletleri ile ateşkes antlaşması imzaladı ve savaş sona erdi.



Taksi sürdüğümüz bölümlerde düşmanların müzikle uyumlu hareketleri çok hoş.





Oyun içi diyaloglar konuşma balonlarında beliren simgelerle ifade ediliyor.

UbiArt Framework oyun motorunu kullanan *Valiant Hearts*, tarzıyla ön plana çıkıyor. Çizimler göz alan, müzikler duygulandıran cinsten. Fakat biraz da bu tarzından ötürü, savaşı tüm çıplaklığıyla ortaya koymuyor ya da koyamıyor. Ana karakterlere odaklanırken o sırada değişen dünyayı ve yaşamları bir parça ihmal ediyor. Yanımızda düşen askerler neredeyse "olmasa da olur", tek "kötü" karakter Baron Von Dorf ise epey karikatürize edilmiş. Siperdeki çamurdan, şehirdeki yıkımdan fazla derinlere inmek mümkün değil.

Neyse ki okumayı sevenler için "tarihi gerçekler" bölümü ve topladığınız eşyaların açıklamaları oyundaki bu eksikliği bir nebze gideriyor. Bir yandan askerlerin siperde soğuk, yağmur, çamur, hastalık ve can sıkıntısına karşı verdiği mücadeleyi görüyorsunuz. Diğer yanda tek iletişim yolu olduğu için savaş boyu gönderilen on milyar mektup ve doğurduğu lojistik problemleri. Ayrıca esir kamplarındaki yaşamı ve tutulan altı milyon esirin akıbetini, Kanadalıların göz, deri ve ciğerleri yakan klor gazına karşı kullandığı tuhaf yöntemi anlatıyor oyun. Bir de savaş sırasında çocuk oyun ve oyuncaklarının gösterdiği değişimi... 6-8 saat arası süren oyunu bütün eşyaları toplayayım isterseniz bir daha deneyebilirsiniz, fakat onun haricinde tekrar oynanabilirlik sunmuyor. Tercihen ilk oynayışınızda her metni okumaya çalışın.

GELİNCİK TARLALARI

I. Dünya Savaşı temalı oyunlara pek sık rastlamıyoruz, zira II. Dünya Savaşı daha belirgin bir düşman, daha modern ve daha -tabirimi mazur görün- heyecanlı bir mücadele sunuyor. Hem bu nedenle, hem de savaşı ele alış biçimi sebebiyle

OYUNUN BAŞARDIKLARI ARASINDA, SAVAŞIN HİÇ KONUŞULMAYAN DETAYLARINI AKTARMAK DA VAR

Valiant Hearts, pek haz etmediğim Ubisoft'a gönlümde artı puan kazandırdı.

Savaş çirkin, savaş anlamsız. On milyon insanı ölüme göndermenin kabul edilir yanı yok. Dünya tarihinin en büyük trajedilerinden birine dair, cesetlerin dağ olduğu yerde tek bir canlı bedenin değerini hissettiren duygusal bir oyun *Valiant Hearts*. Kusursuz değil, ama yine de herkese önerebileceğim bir yapım.



- Farklı türden bir savaş oyunu
- Etkileyici çizimler ve müzikler
- Duygusal öykü anlatımı



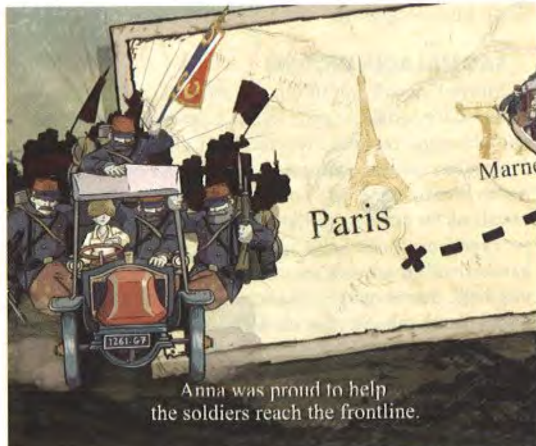
- Sıradan bulmacalar

7+

SON KARAR

Göreve çağrılıp da savaş alanına gidenlerin en son derdi *onur madalyasıdır.*

- **Tür:** Bulmaca-Macera
- **Yapım:** Ubisoft Montpellier
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** valianthearts.ubi.com





Cesaret ile aptallık arasındaki çizgi nerede?



FIFA WORLD

PANINI ÇIKARTMA ALBÜMÜNÜ HATIRLAYAN VAR MI YA?! - ENES K.



+

- Ücretsiz ve çok oyunculu FIFA deneyimi
- Ultimate Team modu, her şeye rağmen keyifli ve bağımlılık yapıcı
- Nokta tespiti güncellemeler
- Türkçe arayüz
- PC'de daha iyisi, hatta yanına dahi yaklaşanı yok

–

- Maç içinde tuşları ve kontrol şemasını değiştirememek
- Klavye ile başarılı olmak imkansız
- Değiştirilemeyen kamera açısı
- Artık eskiyen oyun motoru ve grafikler
- Sunucu problemleri
- Hantallıkta çığır açan menüler

7

SON KARAR

Hazır yaz ayları ve oyunsuz vakitler gelmişken neden olmasın? Sizi düelloya davet ediyorum, arkadaş olarak ekleyin, oynayalım: deadasdeadcanbe

Aslında bu yazıya Konami - EA rekabetinin azalarak bitmesinden ötürü, EA Sports'un *FIFA* serisini eskisi kadar hızlı geliştirmediğinden bahsederek başlamış ve bitirmiştim. Ama koca yazı, hatalı Alt+F4'lerimin kurbanı olduğu için bu kez totem yaparak bodoslama gireceğim. Bakalım EA'in, F2P FIFA projesiyle yaptığı orta-şut karışımı vuruş gol olmuş mu?

HAKEMİN DÜDÜĞÜNÜN NOHUTU

"...*FIFA World*, rezalet kontrol şemasının değiştirilemediği, neredeyse maç dahi yapamadığınız, hatalarla dolu berbat bir oyun. Koşarak uzaklaşın!"

Eğer oyunun incelemesini Nisan sayımızda yazmış olsaydım, yukarıdaki gibi bir son paragrafla karşılaşabilirdiniz. Nitekim oyunun ilk çıkan hali felaketti. En son *FIFA 99*'dan hatırladığım, klavye-fare ikilisiyle oyunu kontrol etmeye çalışmak ve bunun opsiyonel olmayışı saç baş yolduruyordu adeta. Bug dolu, dengesiz ve amatörce bir oyun çıkmıştı karşımıza. Lakin aradan geçen üç-dört ayda gelen birçok büyük güncellemeyle oyun iyice şekillenerek hatalarından -belli oranda- arındı ve şimdiki halini aldı. Peki *FIFA World* neyin nesidir ve *FIFA 14*'ten farkı ne?

FIFA World, *FIFA 14*'te yer alan Ultimate Team modunun başka bir adla oyunlaşmış hali diyebiliriz. E tabii ki oyunun can damarı olan bu moddan bahsetmemek olmaz. Gerçi EA, dört senedir "ultimeyttimdeultimeyttim!" diyerek, oyununu adam gibi geliştirmek yerine, sırtını bu duvara dayadığı için uzun uzun bahsetmek de olmaz ya... Eh, kısaca değinelim madem.

Ultimate Team, çok dandik birtakım oyuncu kartlarıyla başladığınız ve maç kazanıp altın elde ederek yeni futbolcu kartlarına erişmeye çalıştığınız bir oyun modu. Bunun yanı sıra stadyum kartları, sözleşme kartları, antrenman kartları, forma ve logo kartları da var. Tüm bunları ister transfer piyasasına girerek diğer oyunculardan, isterseniz de oyun içi para veya gerçek parayla paket açarak elde edebilirsiniz. Tabii paket açmanın tamamıyla kör atış olduğunu eklemeliyim. Büyük umutlarla açtığınız paketten Messi de çıkabilir, Baki Mercimek de... Hayat bu, herkese adil olmasını beklememek lazım di mi?

Baki Mercimek demişken, oyunda Spor Toto Süper Lig'den Galatasaray var sadece. Milli takımımız da Uluslararası sekmesinde yerini almış vaziyette... *FIFA 15*'te yer alacağı açıklandıktan sonra, güncellemelerle yakında Fenerbahçe'nin de oyuna geleceğini tahmin ediyorum.

Ultimate Team modu dışında oyunda yer alan yegâne oyun modu, gerçek takımlardan seçerek onuncu klasmandan birinci klasmana kadar yükselip şampiyon olmaya çalıştığınız Online Sezonlar. FIFA serisinin klasiği olan bu mod saçma sapan bir F2P modifiyesine uğramış yalnız: Üst üste maç kaybeder ve beş maçlık kredinizi doldurursanız, iki-üç saat maç yapamıyorsunuz. Kredi edinmek için ne yapmanız gerekiyor peki? Bingo! Benjamin! Hani "oyun kendi yapısına ihanet edip mikro ödeme istemesin" demiyorum ama böyle incik boncuk yerlerden oyuncuyu söğüşleme mantığından da hiç hoşlanmıyorum.

SAÇMALADIN VICTOR!

Dünya Kupası heyecanının yaşandığı şu günlerde, oyuna gelen R6.0 güncellemesiyle, Dünya Kupası'nda ter döken takımların güncel forma ve kadrolarıyla birlikte yeni menü tasarımları eklendi oyuna. Açıkçası adamlar oyuncuların neden hoşlandığını, neyi beklediğini iyi biliyor. Brezilya temalı şık bir arayüzle birlikte, birçok hatanın da giderildiği yeni yama oyunu bir hayli hareketlendirdi. Hareketlendirdi hareketlendirmesine de, en can sıkıcı sorunlar henüz giderilmiş değil. İnanın oyunu oynarken beni en çok sinir eden şey görsel olarak şahane, işlev olarak felaket menüler oldu. Ben hayatımda bu denli hantal ve sizi anlamaktan yoksun me-

Tür: Spor **Yapım:** EA Sports **Dağıtım:** EA Sports **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Bedava **Yaş Sınırı:** **Dahası İçin:** easportsfifaworld.com/tr/home







"Bak, böyle başına koyunca üzüldü sanıyorlar."



Eden 'bulur' Hazard.

BREZİLYA TEMALI ŞIK BİR ARAYÜZLE BİRLİKTE, BİRÇOK HATANIN DA GİDERİLDİĞİ YENİ YAMA OYUNU BİR HAYLİ HAREKETLENDİRDİ

nüler görmedim. Bildiğiniz gecikmeli çalışıyor arayüz; karta tıklıyorsunuz işlemiyor, oyuncu değiştirmek için değiştireceğiniz adamı sürükleyip bırakmak tam bir işkence... Aylardır neden çözüm bulamadıklarını da anlamadım ki, hiç mi geri dönüş olmuyor bu adamlara bu konuda; inanılmaz bir şey Güntekin...

Hazır irili ufaklı sorunlardan bahsediyoruz, eteğimdeki taşları dökeyim ne varsa... "Oyuna kontrolcü ile menüde gezinme özelliği eklendi" yazıyordu geçmiş yamaların birinde. Aklınıza ne geliyor? Analoglarla sekmeler arasında dolaşmak değil mi? Yok işte, analogla bildiğiniz fare imleci kontrol ediliyor! Hani PC başındasınız, fareyle tıklamak dert değil de böyle bir ilkellik de fazla geliyor insana...

Bir başka anlamlandıramadığım unsur kamera açısının değişmemesi. Standart olarak Tele kamera ile oynuyoruz. Tamam, zaten genel olarak tercih edilen kamera bu da, be kardeşim niye opsiyonel değil bu? Şahsen, Tele Broadcast kamerasıyla, kamerayı aşağı çekip uzaklaştırarak oynamayı seven biri olarak bu sınırlandırmayı anlayamadım. Bir de şöyle bir vaziyet var: Diyelim maçtan önce kontrol şeması olarak "kontrolcü" seçtiniz ve maç içinde kontrolcünüzün pili bitti. Normalde ne yaparsınız, oyunu durdurup klavyeye alır ve maçı o şekilde idare etmeye çalışırsınız, değil mi? Yo adamım yo! Maç başladıktan sonra hiçbir şekilde kontrol şemasını değiştirmenize izin vermiyor oyun. Hani pil bitmesini bir kenara koyalım, maçtan önce şema olarak kontrolcü seçmeyi unuttuysanız ayvayı yediniz. Klavye ile oynarken, kontrolcü ile oynayan çok sıradan bir oyuncuyu bile yenmeniz güç.

GOL LEVENTÇİĞİM, GOL!

Biliyorum, şu ana dek yazdıklarım oyuna dair pek de iyi bir intiba bırakmadı sizde ama kazın ayağı pek öyle değil. Ultimate Team yine çok keyifli ve bağımlılık yapıcı. Oyunu var eden asıl unsur; saha içi yine çok güçlü. Diagonal paslar, ortalar, şutlar, düşüş ve çarpışma animasyonları yine alabildiğine gerçekçi. Hatta -ücretsiz de olması hasebiyle- PC'de oynayabileceğiniz en iyi spor oyunu belki de *FIFA World*... Ancak özellikle *FIFA 15*'in PC'lere de yeni nesil grafiklerle geleceği duyurulduktan ve PS4'te *FIFA 14* ile biraz haşır neşir olduktan sonra, oyunun bende yarattığı etki gitgide azaldı sadece...

Her halükarda, bu yazıyı bitirdikten sonra oyunu indirip *FIFA 15* çıkasıya dek bayağı bir eğlenebilirsiniz. Bu kalibrede bir oyun hem ücretsiz, hem de güncel kadrolarla oynanabilir durumda... Futbolu seviyorsanız, bir süreliğine de olsa bu oyunu da seveceksiniz.



BORDERLANDS 2

BU DA MI GOL DEĞİL BE VITA?

- POZAN ERTEN



vita pc ps3 360



İçimdeki PS Vita aşkı bambaşka. "Olmayan oyunlarınla çok yaşa!" diye karşılık vermek istiyor olabilirsiniz, anlayışla karşılarım. Sony'nin hı el konsoluna uyguladığı üvey evlat muamelesini Şemsi İnkaya, Üvey Baba'da çocuklarına yapmamıştır yemin ederim. Ben kendisini olduğu gibi seven bir insanım ve ona yeri geldiğinde AAA oyunlar bile oynayabildiğin bir tablet gözü ile baktığımda bütün olumsuzlukları unutuyorum. Ama işte bu oyunların çok az olması, bağımsız oyunların ya da eski PS1-PSP klasiklerinin bazen iyi uyarlanmamasından ötürü "bu bir oyun konsoludur!" yaklaşımı ile verdiğim savaşta ağır yaralar alıyorum. Bu yaralarımı sarmasını beklediğim *Borderlands 2*'nin daha derin yaralara yol açtığını görmek Vita için umutlarımı tüketmeye başladı.

Pandora gezegenini ve yer altı kaynaklarını Handsome Jack'in elinden kurtarmaya çalıştığımız bu macera, RYO öğelerini eğlenceli ve hızlı bir aksiyon ile birleştiriyor. Borderlands'in o kendine özgü tarzını Vita'da da hissediyorsunuz, bundan şüpheniz olmasın. Mizahi yönü, loot manyaklığı, seslendirmeler ve grafikler aynı şekilde duruyor ve bu ufak ekrandan size kendini belli ediyor. Derken birkaç seviye ve bölüm sonra aksiyon düzeyinin artmasıyla birlikte kontroller hantallaşmaya başlıyor. Kullanılamayan araçlar, dakikalarca vuramadığınız hava düşmanları, yavaşlayan oyun motoru, çoklu çatışmalarda çaresizce ölmek, dokunmatik kontrollerin sapıtması ve online'da yaşanan gecikme sorunları derken bu cell-shade rüyadan istemeden uyanıyorsunuz.

Borderlands gibi harika bir oyun serisi hakkında kötü şeyler söyleyebilmek Vita sürümüne kısmetmiş. Vereceğiniz para hakkında çok fazla yorum yapmam ama bu oyunun o yüksek meblayı hak etmediğine emin olabilirsiniz. Yapımcı Gearbox'ın Vita sürümüne doğru düzgün bir nişan yardımcısı bile koymayı çok gördüğü bu oyun ne yazık ki Vita'yı kurtaracak o oyun değil. Artık öyle bir oyunun geleceğinden de şüpheliyim.





- Bildiğimiz Borderlands evreni
- Loot manyaklığı
- Uzun ve çeşitliliği bol oyun süresi

—

- Kontroller berbat
- Grafik hataları

6

SON KARAR
Vita beyaz atlı prensini beklemeye umutsuzca devam ediyor

Tür: RPG - Aksiyon **Yapım:** Gearbox Software **Dağıtım:** 2K Games – Sony Computer **Dijital İndirme:** 89 TL

LEMMINGS TOUCH

TUTMASAYDIM DÜŞÜYORDUN!

- POZAN ERTEN

Durmak nedir bilmeyen yeşil saçlı kemirgenler yine geri döndü! Bazılarımızın belki de ilk oynadığı oyun olan, Amiga'nın esip gürlediği zamanlarda oyuncuların haftalarını yiyip bitiren deli saçması bir oyundu *Lemmings*. Ölüme meyilli bu arkadaşlar sürü psikolojisinin bayrak sallayan örneğini teşkil eder. Önlerine ne çıktığını, nasıl bir ölümle yüzleşeceklerini umursamadan aralıksız yürür ve ölürler. Biz de ölmemeleri için hayatlarına salça olur, önlerine kurtarıcı öğeler yerleştirip belli bir noktaya sağ salim ulaşmalarını sağlarız. Arada kaynayanlar ya da sinir olup ölmesine izin verdiklerimiz de olabilir, olmuştur, kusura bakmasınlar. Bakacaklarını da pek sanmıyorum çünkü ölmelere doyamayan bu sempatik gerizekâlılar şimdi de PS Vita'da ölümlerden ölüm beğeniyor. Yeniden salça olup hayatlarını kurtarmaya hazır mısınız?

PS Vita kendini kurtarmak için her yolu deniyor. Eski ve kült olmuş bu markayı alıp konsolun dokunmatik özelliklerini kullanarak rahatlıkla oynayabileceğiniz hem nostaljik hem de yeni bir oyun yaratmak istemişler. Sağ olsunlar, çok düşünceliler. Ama onları uzun süredir görmemiş olmamızın heyecanını üzerimizden atınca bu dokunmatik olayının çok da büyük bir mesele olmadığını anlamaya başlıyoruz. Vita konsolun bu tip özelliklerini aslında biraz fazla zorluyor. Bir Lemmings oyununa tamamız ama daha iyi bir kontrol şeması yaratılabilecekken bu dokunmatik özelliklere takılmış bir oyun sizi bir yerden sonra zorlamaya başlıyor. Nihayetinde bir Lemmings oyununda olması gereken her şey bu oyunda da var. Onlarca yeni bölüm, birçok yeni özellik sizi tatmin edecektir. Kurtarmaya alıştığımız Lemming'lere bir de kurtarmamamız gereken kırmızı bir cins eklenmiş durumda. Bu da oyunun ilerleyen bölümlerinde çeşitlilik ve zorluk olarak geri dönüyor. Lemming'e dokunarak açılan menüden kullanmak istediğiniz özelliğini seçiyorsunuz. Oyunun doğru zamanda doğru Lemming'e iş vermek üzerine kurulu stratejiler gerektiren bir bulmaca-platform oyunu olduğunu hatırlatmak istiyorum. Ve bu keyifli oynanış yöntemi Vita'da da aynen sizi bekliyor.

vita



- Bildiğimiz Lemmings oynanışı
- Vita'ya yakışmış
- Bölüm ve oynanış çeşitliliği

—

- Dokunmatik kontroller çok bir şey ifade etmiyor
- Eski oyuna katılmış pek bir yenilik yok

7+

SON KARAR
Vita bir mobil oyun konsolu ise Lemmings Touch tam bir mobil oyun.



Kaderine terk edilmiş konsolumuz Vita bu defa hedefi biraz tutturuyor gibi. Oyun dokunmatik oynanış sistemi üzerine kurulu ve bu bazen canınızı sıkıyor ama *Lemmings Touch* yine de iyi bir mobil oyun. Kafanızı ve reflekslerinizi kullanmayı dengeleyen Lemmings'in klasik oyun yapısı bir de bu şapşallara hayransanız sizi kesinlikle oyalayacak ve keyifli anlar yaşatacak. Onların tek istedikleri duble yol, köprü, trambolinle uçmak vb. hizmetler, istediklerini vermek çok zor değil.

Tür: Strateji-Bulmaca **Yapım:** D3T **Dağıtım:** Sony **Dijital İndirme:** 23 TL

(pc)

VALDIS STORY: ABYSSAL CITY

ORADA, BİR HİKÂYE VAR UZAKTA

- BERKAN CESUR

Bağımsız yapımcıların hikâye anlatım tarzı, o tarzdaki özgür kelimeler, kendiliğinden oluşan sıradışılık... Para, her şeyi olduğu gibi, oyun dünyasını da tekleşmeye itiyor. İnsan *Valdis Story* gibi bağımsız yapımlar gördükçe, milyon dolar yatırım alan bazı büyük oyunlara anlam veremiyor. Ardında yatanları anlıyor, üzülüyor. Neden mi bunları söylüyorum? Çünkü yine bir Oyungezer gelenekselliği yaparak bağımsız yapımları öveceğiz. Bu ayki şanslımız ise *Valdis Story: Abyssal City*.

Steam'in Greenlight uygulamasının bize bir başka kıyağı olan *Valdis Story*, oyunlar konusundaki alışkanlıklarımızı modern görseller ile birlikte eskiye döndürmek istiyor.

Oyunun dövüş mekaniklerindeki akıcılık, klavye kombolarına o kadar güzel uyum sağlıyor ki, oyunu oynarken hantal klavye hareketleriniz bile fantastikliğin içinde "güzel" bir şeylere dönüşüyor. Eh, dövüş mekanikleri güzel olunca boss savaşlarının da güzelleşmesi aşikar. Hatta oyun bu noktada diğer yapımcılara ders veriyor desek yeri. Keşke co-op tasarım ve boss savaşlarında birliktelik olsaymış, o zaman yemeyip yanında yatılırmış.

Oyun tamamen gamepad uyumlu olsa da ben RYO olması sebebiyle klavye ile oynadım. Oyunun bu konuda sunduğu hiçbir rutinden de rahatsız olmadım. Ama tek bir rahatsız olduğum şey var ki bir acayip; oyunu sürekli ortalanmış ekranda oynayabildim. Bir türlü tam ekran olmadı, fakat ne kadar uğraşsam da çözüm bulamadım (internette birkaç kişi de aynı sıkıntıyı yaşamış). Neyse, bu konuyla ilgili olarak gülün dikenini hatırlıyor, çok üzerinde durmuyorum.

Platform ve RYO türünü tecrübeli bir şekilde birleştiren oyun, başta basit ve sade duruşuyla beni kaybetti. Ama geliştikçe açıldı, açıldıkça güzelleşti. 300 MB'a bu kadar detay sığdığına inanamıyor, yapımcıları buradan tebrik ediyorum. *Child of Light*'ı bitirip rafa kaldırdıysanız, buyrun size yeni bir alternatif. Oynayınız efenim.





+
- Hikâye anlatımı
- Parıl parıl, iç açıcı grafikler
- Dövüşlerdeki hareket akışkanlığı
- Boss savaşları

–
- Zorluk dengesi

8+

SON KARAR
Güzel bir haftasonu kaçamağı.



Boss savaşlarında eğleneceğiniz kesin!

Tür: Platform, RYO, Bağımsız **Yapım:** Endlessfluff Games **Yayım:** Endlessfluff Games **Dijital İndirme:** 15 TL (Steam)

SAVE THE COMET

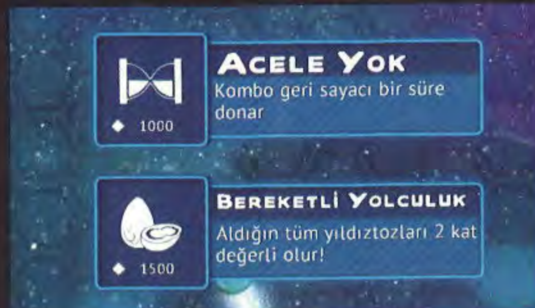
MİNİK YILDIZ, KÜÇÜK YILDIZ, KUYRUĞUN NEREDE?

- ŞAHAP CİVELEK

and

Bir kuyruklu yıldızın maceraları nasıl bu kadar bağımlılık yapabilir hâlâ merak ediyorum. Uzayın keşfi, yıldız tozları ve tehlikeli gök taşları eşliğinde, o gezegen senin bu gezegen benim çekim kuvvetine kapılıp akıp gidiyorum... Derken yetersiz gelişimim ve alışveriş yapmamış olmam yüzünden patlıyorum ve ardından derin bir üzüntü...

Çekim kuvvetine sahip bir Türk yapımı *Save the Comet*. Oyunun ana karakterini (kendisi bir kuyruklu yıldız) doğrudan yönetemiyoruz, onu hareket ettirmek ancak ona yaklaştırdığımız gezegenlerin çekim kuvvetiyle mümkün. Gök cisimlerini ayrıca kombo puanları toplamak için veya tehlikeleri savuşturmak üzere kalkan niyetine de kullanabiliyoruz. Oyundaki amaçlarımızı en yüksek puana ulaşmak, en uzağa gitmek, en yüksek kombo puanını yapmak gibi bizi gaza getirecek bir sürü "en" olarak düşünebiliriz.





Oyunun bir de keşif kısmı var. Ben henüz uzayın sonunu bulamamış olsam da yeteri kadar ilerleyen uslu çocukların, şirin köyünü bile gördüğü iddia ediliyor.

Bağımlılık eşiğinin bir tık altında kalan oyun stres atmak için birebir. Gaza getirip sinirlendirdiği de oluyor ama keyif verdiği kesin. Gelişim ve görsel anlamdaki değişim imkânı da oynanabilirlik süresine güzel bir katkı sağlıyor.

Gelelim Türkçe dil desteğine. Ekibi bu açıdan tebrik ediyorum, dilimizin ince dokunuşlarını kullanarak beni eğlendirmeyi başardılar. Yer yer ilginç bir anlatım ile karşılaşsam da genel olarak okuması keyifli bir arayüz oluşturmuşlar. Bay bay demek bile zor geliyor, şimdi olduğu gibi.





+
- Türkçe dil desteği
- Şirin bir kuyruklu yıldız
- Hareket edememek
- Stres atmaya birebir

–
- Az içerik
- Kısa oynanış süresi

7

SON KARAR
Stres atmak ve eğlenmek için kesinlikle doğru bir tercih ama kısa sürede tüketilebilir, dikkat.

Tür: Arcade/Aksiyon **Yapım:** MogaMecha **Dağıtım:** Google Play **Fiyatı:** - **Dahası İçin:** savethecomet.com

SOUL SACRIFICE DELTA

KURBAN ET! KURTAR! KADERE BIRAK! -EREN ERYÜREKLİ

Geçen yıl bu zamanlarda çıktığında *"işte tam da PS Vita'ya yaraşır bir oyun"* demiştim *Soul Sacrifice* için, hunting tarzına (tek tabanca veya mahalleliyi toplayarak devasa düşmanlara karşı savaştığınız oyunlar) yeni bir soluk getirmişti. Türün taktiksel derinlikle örülü kabuğunun içine gayet anlamlı, dolu bir hikâye koymuş, hızlı oynanışı sayesinde de gittikçe kalabalıklaşan pastadan dolgun bir pay almayı bilmişti. Yapımcı Sony de kaz gelecek yerden tavuğu esirgemeyerek ilk oyundan hemen bir yıl sonra "Soul Sacrifice 1.5" tadındaki *Delta*'yı (SSD) piyasaya sürdü. İyi mi etti, buna geleceğiz...

SEN KİMLERDENSİN BAKALIM?

İlk gözüme çarpan yenilik, oyun dünyasında katılabileceğiniz fraksiyonların üçe çıkmış ve aralarındaki ayrımın çok daha belirginleştirilmiş olması. Yeni eklenen Grimm fraksiyonu, zehir yeşili stiliyle ortama farklı bir hava katmış. Hikâyeleri de enteresan... Masallardan tanıdığınız karakterlerin karanlık izdüşümleri ile savaşıyorsunuz ve hepsi de çok iyi düşünülmüş. Eğer ilk oyundaki kayıtlarınız duruyorsa bunları *Delta*'ya aktarabiliyorsunuz. Seviyeniz sıfırlanıyor ama dert değil. Yeni bonus sistemi ile tecrübe kazanmak hızlandırılmış, ayrıca savaşlarda öldürdüğünüz düşmanları kurban etme ve kurtarma seçeneklerinin yanına bir de kadere bırakma olayı eklenmiş, bunu seçerseniz hızlıca ve rastgele bir ödül kazanıyorsunuz. İlk oyunda sıkıntı yaratan bazı kontrol eksiklikleri ve yapay zekâ düzeltilmiş, grafikler de cilalanmış. "Madem daha güzeli oluyordu, ilkinde niye yapmadınız kardeşim!" diye de ayrıca teessüflerimi iletiyorum yapımcılara.

Aksiyonun köklendiği bir oyun olmasına karşın, *Soul Sacrifice*'ın beni en cezbeden yanı karanlık dünyası ve hiç beklemediğim derinlikteki hikâyesi idi. Her biri diğerinden vahşi yaratıkların ürkütücü öyküleri başlı başına bir kitap olabilecek derecede yaratıcıydı. Bu gelenek yeni içerikte de sürüyor. Lakin eskisindeki gibi bir ana hikâye olmayışı (normal oyunun hikâyesi komple var) birazcık keyif kaçırıyor. Yapımcılar bunu yeni fraksiyon öyküleri ile kapatmak istemiş, bir nebze de başarılı olmuşlar. Yeni eklenen büyüler, kostümler ve oyun mekanikleri de hayli fazla olduğundan çok da takılmadım açıkçası. Ayrıca ilk oyundaki gibi sürekli ücretsiz DLC'ler ile oyunu destekleyeceklermiş. Bir de bu tarz oyunların süregelen problemi 'kendini tekrar etmek' durumu mevcut, fakat türün meraklıları bunu baştan biliyorlardır ve seçimlerini ona göre yapacaklardır diyorum.

TOPLU KURBAN

Çoklu oyuncu modu olmasa hunting türü eminim yerlerde sürünürdü. Zira bir yerden sonra aynı yaratığı bininci kez avlamak sıkıcı olmaya başlıyor. Neyse ki yağ gibi akan ve eğlenceli multisi sayesinde *SSD* oldukça uzun ömürlü bir oyun. Fraksiyon puanları sistemi ile sürekli ait olduğunuz grubu yükseltmeye çalışıp hırs yapıyorsunuz. Bu da savaşlarda çeşitli avantajlar getiriyor. Oyunda sadece büyü kullandığınız düşünülürse, bu bonusları doğru şekilde kombine ettiğinizde %150 lere varan hasar arttırımları kazanıyorsunuz ki bu da büyük avantaj demek. Ortamlar pis karıştığında, bu ekstra güçler çölde vaha etkisi yaratıyor. Bir de market iliştirilmiş oyuna ki pek güzel olmuş, bol bol uğrayın oraya.

BÜYÜCÜNÜN YOLU

Kısacası bu yenilenmiş haliyle *SSD* çok leziz olmuş arkadaşlar. Vita'nızı kaldırdığınız yerden çıkarın ve içerik manyağı olmuş bu karanlık dünyadaki yolculuğunuza başlayın (ya da devam edin). Siz bir büyücüsünüz ve verdiğiniz kararlar ekseninde gelişiyorsunuz. Bu özgürlük duygusu, çılgın, grotesk tasarımları ve tabii ki soluksuz oynanışı ile Vita'nın vazgeçilmez oyunlarından biri artık *SS Delta*.



Karar sizin!...

+

- Karanlık, grotesk atmosferi, hikâyesi
- Bir dolu yeni içerik
- Elden geçirilmiş oyun mekanikleri ve grafikler
- Eski save'leri duranlar yaşadı!
- Daha ucuza ilk oyunu da alma fırsatı



- Tekrarlayan oynanış
- Arenalar hâlâ dar
- Boss tipleri çok olsa da çeşitleri az
- Arada sırada düşen frame rate

7+

SON KARAR
Vita'da oyun yok diyenlere tokat gibi bir cevap. Karanlığın kalbine hoş geldiniz...

Tür: Aksiyon/RYO/Avcılık **Yapım:** Marvelous AQL, SCE Japan Studio, Comcept **Yayın:** Sony Computer Entertainment
Kutulu Fiyatı: 47$ **Dijital İndirme:** 68 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 17 **Dahası İçin:** jp.playstation.com/scej/title/soulsacrificedelta

GOD OF WAR COLLECTION

İNSAN GERÇEKTEN HAYRET EDİYOR -POZAN ERTEN

Sony'nin Vita politikası her geçen sene biraz daha umutsuz hale geliyor. Sony patronu **Yoshida**'nın yaptığı son açıklamalara bakılırsa bu güzelim el konsoluna *Uncharted: Golden Abyss* ayarında bir oyun çıkması artık imkânsız gibi. PS3 gücündeki bu konsolun PS4 çıkınca insanların gözünde eskidiğini düşünen Sony artık birinci parti ya da AAA oyunlara odaklanmak yerine konsolun kaderini bağımsızlara ve mobil oyunlara bırakacağını açıkladı bir nevi. PS4 ile olan uyumu ve koparılan onca yaygara da boşa gidecek gibi. Bağımsızlara laf diyecek en son kişiyim ve Vita'm ağzına kadar bağımsız oyun dolu ama bu derece güçlü bir konsolu büyük oyunlardan uzaklaştırmak oldukça üzücü. Vita'yı bu halden biraz olsun kurtarmaya niyetlenen *God of War Collection* da fazla emek harcamadığı için beklenen o oyun olmayı ne yazık ki ıskalıyor.

Burada size *God of War*'u baştan anlatmak istemiyorum. Gelmiş geçmiş en iyi aksiyon oyunu serilerinden birinden bahsediyoruz sonuçta. Fakat bir hatırlatma yapayım: Sony bundan 9 sene önce PS2'de yaşadığımız o ilk heyecanı daha sonra PS3'te de yaşatmak adına *GoW Collection*'ı sunmuştu. Hatta daha sonra bu *Origins Colleciton* ve *Saga* seti ile devam etti. Özellikle *Saga* inanılmazdı çünkü *Ascension* hariç bütün *GoW* oyunlarını içeriyordu, hem de HD olarak. Buraya kadar güzeldi...

Fakat Sony kendini durduramadı ve Vita için de *GoW Collection*'ı yayınladı. Peki ama neden? Gerçekten hiçbir amacı yok arkadaşlar. Bu paketin ne Vita'ya faydası var ne de *God of War*'a. Ha bunca yıldır hâlâ *GoW*'u sömürüp tüketmemiş olanınız varsa Vita'nıza değer katmak için iyi bir fırsat fakat onun yerine bir PS2 ya da PS3 bulup diğer *Saga*'yı oynasanız çok daha büyük keyif alırsınız.

Elimizde Vita'ya özel bir içeriğe sahip olmayan, sadece arkadaki dokunmatik yüzeyi kullanarak sandık açabildiğiniz, tamamen kopyala-yapıştır bir *GoW 1* ve *GoW 2* paketi var. Aynı fiyata *Collection* değil de *Saga*'yı çıkarsalardı işte o zaman bir Vita'mız olduğuna şükredebilirdik. Ama *Collection* insanı sadece sinir edip bırakıyor. Yine de oyuna kötü not vermiyorum çünkü *God of War*'un bir hatası yok. Kötü notum bu oyunu çıkarmış olmak için çıkaran ve güzelim Vita'yı kaderine terk eden Sony'ye.



- Vita'nın arka dokunmatik yüzeyi ile sandık açmak!! İnanılmaz, dahice!!
- Ne olursa olsun iyi bir oyun ve eğlenceli



- Sony'nin Vita politikasının batışını simgeliyor
- Hiç bir yenilik ya da içerik eklenmemiş
- Menü çözünürlükleri bile aynı ya!

6

SON KARAR
Vita'nın sonu böyle olmamalıydı be Sony...

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Santa Monica Studios
- **Dağıtım:** Sony
- **Dijital İndirme:** 89 TL



Görsellerde en ufak bir elden geçirme bile yok.



God of War serisinin kendisinde iş olmasa, işler iyice kötü olurdu.

MOD DÜNYASINDAN HABERLER



Perdeler kapansın!

Selam dijital savaşçılar! Yaz tatilinin gelmesiyle boş vaktimiz arttı, havalar ve işlemciler ısınmaya başladı. Yazın meyve suyu reklamlarındaki gençlik fantezisini yaşayacağım diye kırlarda saçma sapan danslar edip, gece yanmaktan uyuyamamak yerine bilgisayarıyla arkadaşlığı ilerletmeyi seven bizler için önümüzde güzel aylar var. 2014'te büyük yapımcıların kontrollü, sıkıcı oyun tasarımlarından bıktıysanız ve tembel yaz günlerinizi dolduracak ilginç sanal dünyalar arayışındaysanız size güzel modlar getirdim. Her ay, yaz aylarını değerlendirmek için süper bir oyun seçip birkaç mod önereceğim. Perdeleri çekin, buzlu kahvenizi koyun, güneş kreminizi sürün. Yeni dünyalar bulmaya gidiyoruz. **-Erim**

"BİZDEN ESİRGEDİLER!"

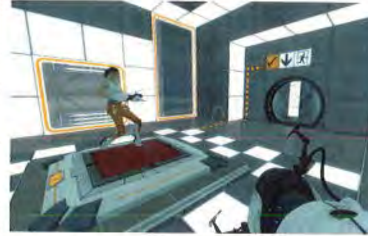
Bu ayın tartışmalı olayı yine *Watch Dogs*'dan. Şu oyundan kurtulamadık bir türlü. Piyasaya çıkmasıyla beraber grafiklerinin E3 2012'deki kadar iyi olmayışı sebebiyle dayak manyağı edilen oyun, şimdi de o grafik ayarlarının oyun dosyaları arasında bulunması yüzünden gündemde. Birçok kişi **Ubisoft**'u, konsol versiyonları kötü görünmesin diye PC versiyonunun görsellerini bilinçli olarak düşük tutmakla suçluyor. Ubisoft ise, o ayarların oyunda sorunlara yol açtığı için kaldırıldığı yanıtını veriyor. Şahsen ben burada Ubisoft'un dürüst olduğunu düşünüyorum. Adamlar neden kendi oyunlarını daha kötü yapsınlar ki? Uğraştıkları her şeye ters olur. Modu denemek isterseniz, şu adreste bulabilirsiniz:
tinyurl.com/p4ewzg5

MOUNT&BLADE'İ YARATIKLAR BASTI

M&B'nin içine *Warhammer* dünyasını dolduran bu mod oyunu tamamen baştan yaratıyor. Tamamen ama. *Warhammer*'a meraklıysanız mutlaka, mutlaka bu modu denemelisiniz.
tinyurl.com/mosx35x

ŞOK ÜSTÜNE ŞOK: SYSTEM SHOCK INFINITE?!

System Shock ve *BioShock*, aynı tasarım felsefesi üzerinden giden ama normalde birbiriyle alakası olmayan iki seri. Canı sıkılan bir ekip, ikisini birleştirmiş. Bu *System Shock 2* modunda; hikâye tamamen seslendirilmiş bir şekilde devam ediyor ve *BioShock: Infinite*'in sonunda -spoiler vermiyorum- olan olaylara benzer yerlere bağlanıyor. Tuhaf mı? Tuhaf. Ama son derece başarılı bir mod olmuş, denemelisiniz:
tinyurl.com/oayn8rl



SAATTE 88 MİL: PORTAL 2'YE ZAMAN MAKİNESİ

Portallar yaratarak puzzle çözmek sizin için yeterince kafa karıştırıcı bir konsept değilse, formüle bir de zaman makinesi eklemeyi deneyin. Geçtiğimiz ayların en iyi projelerinden biri olan *Thinking With Time Machine*, Valve'ın dahiyâne fikrini daha da karmaşıklaştırarak, karşımıza gerçek bir zeka oyunu çıkarıyor. Artı, bu modda aşağıya bakınca ayaklarımızı görebiliyoruz! FPS'lerde buna bayılıyorum. Sırf bunun için bile indirmeye değer.
tinyurl.com/mu4mt6h

ALMANLAR YENİLİNCE BİZ DE YENİK SAYILDIK: ARMA 2'DE I. DÜNYA SAVAŞI

İkinci Dünya Savaşı popüler ve güneş gözlükleri var. Herkes onunla ilgili oyunlar yapmak istiyor. Nereye baksanız İkinci Dünya Savaşı. Ama Birinci Dünya Savaşı'nın hiç arkadaşı yok. Birinci Dünya Savaşı arka sırada tek başına oturuyor. Sivilceleri var. Kızlarla arası iyi değil. *ArmA 2* modcuları Birinci Dünya Savaşı'na yardım edip *Over The Top* adında bir mod yapmışlar. Ne modu? Birinci Dünya Savaşı modu. Buraya bir daha "Birinci Dünya Savaşı" yazmamı ister misiniz? Birinci Dünya Savaşı. Copy-Paste kullanmadım. Beni seviyorsunuz. Ben de sizi seviyorum. ***tinyurl.com/lczf5tk***



TEMMUZ YAZ PAKETİ

SKYRIM

Yaz sıcağıyla mücadele etmek için Skyrim'in soğuk ikliminden daha iyi bir yer düşünemiyorum. Tabii şimdiye kadar bütün görevleri bitirmişsinizdir. Ama her biri profesyonel kalitede olan bu quest modları oyuna ilginizi tazeleyecektir: Undeath, Moonpath to Elsweyr, Moon and Star, Into The Depths.
Önerdiğim oynanış modları:
Frostfall: Skyrim'in soğuğunda artık çıplak gezemeyeceksiniz! Üşüme, barınak gibi sistemler ekleyen Frostfall ile soğuğu hissedin. Oynarken defalarca donarak öldüm.
Skyblivion: Skyrim'in içinde Oblivion dünyası, karakterleri, görevleri!

Bütün modları *nexusmods.com/skyrim* adresinde bulabilirsiniz.

MOD GÜNLÜKLERİ

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat Mod: Misery

[BÖLÜM 2: KANIN KESİF KOKUSU]

Kuzeydeki terk edilmiş fabrikaya doğru ilerlemeye devam ediyorum. Önümde yüksek otlarla kaplı bir bataklık var. Karakterim gittikçe acıkıp üşüdüğünden hızlı gitmeye çalışıyorum. Hala bir silahım yok.

İleriden Rusça konuşmalar geliyor. Eğiliyorum. Bu korkunç bir şey de olabilir, muhteşem bir şey de. Bu adamlar kim, bir fikrim yok. Yüksek otlara güvenip bir köşede eğiliyorum. Kafile tek sıra halinde yürüyerek ilerliyor, bir yandan da muhabbet ediyorlar. Beni fark etmeden kuzeye doğru ilerliyorlar. Onları çaktırmadan takip ediyorum.

Yaklaşık beş dakika sonra işler tam tahmin ettiğim gibi gelişiyor. Yolumuz üzerinde birkaç mutant domuzla karşılaşıyoruz. Sanki en ufak bir şansım varmış gibi utanmadan bir de bıçağımı elime alıyorum. Yeni arkadaşlarım mutantların çoğunu mermi manyağı yaparlarken, bir tanesi ölüyor. Üzülmeye vaktim yok, ben üzerindeki ekipmanla daha çok ilgileniyorum. İyi bir tüfeği vardı.

Diğerlerinin gitmesini bekliyorum, ama işe yaramıyor. Bu modda yapay zeka da ölen karakterlerin üstündeki ekipmanı alıyor. Lanet, lanet, lanet! Karakterlerden biri cesedin üstüne eğildi, diğerleri dibinde durup onu koruyor.

O sırada son şansımı görüyorum: Çatışma sırasında birinden düşmüş bir el bombası. Fazla uzağımda değil. Sessizce yakınına doğru gidip alıyorum. Dip dibe durmak akıllıca değildi beyler, elveda!



inceleme co-op

DIABLO III: REAPER OF SOULS

BİR GÜN YİNE ARKADAŞLARLA RIFT'TEYİZ...

-GÖKER NURBEYLER

Arkadaşlar merhaba. Evet, gayet klasik bir giriş. Ancak muhtelif yoğunluklarım nedeniyle bir yıl beş aydan uzun süredir Oyungezer'e yazamadığım için bir selam ile başlamamı mazur görün. Peki bu süre zarfında oyun oynamadım mı? Tabii ki oynadım. Oynadığım oyunlar arasında bitirdikten sonra ısrarla devam ettiğim oyun *RoS* oldu (*Dota 2* bitirilecek cinsten olmadığından sayılmaz). Buna şaşırmadım da. Zira *Diablo II: Lord of Destruction*'ın ana oyunu ne kadar toparladığını unutmamıştım. Gelelim Sinan ve Ali ile oynadığımız *RoS* sırasında 0,5 uçlu klavyem ile aldığım notlara (Sinan ve Ali ile *RoS* keyfi + duck face).

Öncelikle şunu söylemeliyim: "Hırs yapmayın." Oyunu bitirdikten sonra göreceğiniz ana değişiklik 10 HP ile 1000 HP'lik yaratıklara vururken, zamanla 100 HP ile ışıldayan, yanar döner 10 bin HP'lik yaratıklara vuruyor olacağınız. Burada anlaştıysak ikinci tüyom olarak oyunu mutlaka arkadaşlarınızla Skype benzeri bir ortamda laflayarak oynamanız. Zira aynı şeyleri tekrar yapıyor hissinden kurtaran işin muhabbeti olacaktır. Bundan sonrası işin "yapmayın" dediğim "hırs" kısmı.

FARMING BİZİM İŞİMİZ

Kendi türünü oluşturan *Diablo*'nun ana amacı tabii ki daha iyi eşyalar düşürmek. Bu amacı kovalarken yolunuz birim zamanda en fazla yüksek kaliteli eşyayı düşürmek olmalı. Yani zorlandığınız Torment zorluklarında aynı yaratığa defalarca vuracağınıza daha kolayda daha fazla boss kesmeyi tercih etmelisiniz. Torment 1 zorluğundaki eşya düşme oranı Torment 3'ten az olsa da, aynı sürede birkaç kez Torment 1 yaparsanız pratikte daha fazla şansınız olacak. Bu nedenle yeterli DPS ve Toughness'a sahip olmadan kendinizi yormayın. Bununla ilgili forumlarda okuduğum bir tavsiye Torment Bounty Run'da harcanan sürenin iki kolay seviyeden en fazla 1,5 kat fazla sürmesi şeklinde. %8600 daha fazla cana sahip yaratıklarla uğraşabiliyorsanız zaten yeriniz Torment 6. Hem de 10 kat fazla legendary düşme şansıyla.

Rift'e girme amacınız hızla Rift Guardian'ı indirip ödülü almaksa, Guardian'ın hızlı bir şekilde gelmesi için Rift'i hızlı temizlemelisiniz. Bu da bol bol AoE hasarı ve hareket hızını artıran büyüler demek. Büyücüler bunun için birkaç grubu peşine takarak açtığı wormhole ve AoE paragon puanları ile toplu kıyım yapabilir. Rift'lerdeki ıvır zıvıra hızlı bakıp hızla bir sonraki hedefe geçmeniz için %25 ve üstü Movement Speed tavsiye ediliyor. Bunu da eşya ve paragonlarla (30 paragondan, kalanı bot ve diğer eşyalardan) sağlayabilirsiniz. Bunun yanı sıra teleport, dash, sprint ve beygirinizi kullanmayı unutmayın. Eğer bir bounty'yi tamamlamanız uzun sürüyorsa yeni bir Act açın, hızlı olun. Bir arkadaşınızın yanına hızlı ulaşmak istiyorsanız dünya haritasını da kullanabilirsiniz.

Kendi stratejinizi oluştururken hayatta kalarak, fakat fazla yavaşlamayarak ilerleyeceğiniz bir zorluk seçimini ve takımınızda iyi 1-2 AoE'cinin olmasını göz önünde bulundurmalısınız. Horadric gamble'da legendary şansı gerçekten düşük. Bunun için bol bol blood shard biriktirip besmele ve sağ tık ile kutuya tıklamanızı tavsiye ederim. Oyun sırasında "Wash Dogs" (köpekleri yıka) oynayacağım diyerek arkadaşlarınız üzerinde critical hit denerseniz, bir Sinan çıkar "Watch Dogs" (saat köpekleri) der, kalbiniz kırılır.





inceleme erken erişim PC

KORK, KAÇ, SAKLAN, HAYATTA KAL... - Pozan Erten

THE FOREST

Sevgili korkaklar; isterseniz bunu ara sıra hobi olarak yapın isterseniz de sürekli don eskiten biri olun, bir toplaşın ve bana kulak verin. Hoşunuza gideceğini düşündüğüm bir oyundan bahsedeceğim. Kendinizi salıvermenize izin vermeyen, beyin hücrelerinizi çalışmaya zorlayan, korkaklığınızın sonuçlarına katlanmanızı bekleyen bir hayatta kalma oyunu getirdim size. Bağımsızların yakın dönemde iplerini eline aldığı korku türünü, *Minecraft* benzeri inşaat ve hayatta kalma mekanikleri ile birleştiren, yine de öncelikli amacı sizi korkutmak, germek ve rahatsız etmek olan bir diğer bağımsız *The Forest*. Beta bile değil kendisi, alfa. Alfası bu ise, oyunun bitmiş halinin iç çamaşırı sektörüne katkılarını gerçek incelemesinde iyice değerlendiririz diye düşünüyorum.

Hiçbirinizin ıssız bir adaya düştüğünde ilk olarak "ulan o üç şeyi yanıma alsaymışım keşke" diye düşüneceğini sanmıyorum. Uçakla düştüğünüzü varsayarsak pilota sövecek, daha sonra da kısa vadede hayatta kalmaya çalışacaksınız, bu bir gerçek. Yeteri kadar oyun oynadıysanız, belgesel ya da film izlediyseniz bir süre hayatta kalmak çok da zor olmayacaktır. Ama düştüğünüz adanın pek de ıssız olmadığını, sakinlerinin bir kısmının biraz yamyam, bir kısmının da azıcık mutant olduğunu düşünün... İşler biraz çirkinleşiyor mu ne? Neyse ki bir baltanız ve, hmm, başka da pek bir şeyiniz yok aslında. Bavullardan çıkan birkaç ilaç, yiyecek ve bir adet hayatta kalma rehberini de yanınıza alıp, uçak düştüğünde siz yarı baygınken çocuğunuzu kaçıran yerlileri aramaya başlayabilirsiniz. Çok uğraşmanıza gerek yok, çünkü zaten onlar en kısa zamanda sizi bulacak. Pek misafirperver olmadıklarını da söylemek gerek.

The Forest'ın geçtiği ada gerçekten çok büyük. Ne kadar uğraşsam da onda birini bile gezemediğimi düşünüyorum. Mağaralar, koylar, nehirler, dağlar ve alabildiğine orman. Bazı kısımlarının alfa aşamasında henüz kapalı olduğunu belirtmek gerek. Oyunun içeriği zaten şu an için kısıtlı, fakat oyunu anlamanız ve tam sürümünde ne göreceğinizin beklentisini kafanızda belirlemeniz için gayet yeterli. Uçaktan


Pardon, yakınlarda bar var mı? Ne tarafta?


Gel vatandaş, buz gibi baltaya geeeel!

dışarı adımınızı atar atmaz oyun size bir yol göstermese de siz hemen hayatta kalmak için bir şeyler yapmanız gerektiğini kavrıyor ve oyuna kendinizi kaptırıyorsunuz: *The Forest* hem görsel, hem işitsel, hem de yarattığı atmosfer açısından sizi hemen içine çeken bir oyun. Fakat ilk gece gelip çattığında kendinizi oyuna kaptırmış olmaktan fazlasıyla pişman olacaksınız, çünkü ufak bir sığınakta, sönmek üzere olan bir ateşe yaprak atarak korkunç yerlileri kendinizden uzak tutmaya çalışırken bilgisayarın başında neye uğradığınızı şaşıracaksınız.

Oyunda bir şeyler üretmek gayet kolay. Hayatta kalma rehberinizi açıyor, oradan üretmek istediğiniz yapıyı seçiyor, istediğiniz yere dikiyor ve sonra gerekli malzemeleri topluyorsunuz. Sistem epey kullanışlı. *Minecraft* tarzı oyunları çok oynamadım ama "oyunu çözebilir miyim acaba?" diye düşünmenize hiç gerek yok. *The Forest* bu konuda zorlanmanızı değil, korkmuş bir şekilde hayatta kalmaya çalışırken hissettikleriniz ile sizi zorlamak istiyor. Oyun hakkında rehbervari açıklamalar yapmaktan kaçınıyorum çünkü hem yerim dar, hem de buradaki amacım size bu oyunun gideri olacak mı sorusunun cevabını vermek. *The Forest* eğer tam sürümünü yayınlayabilirse ve şimdikinin üstüne daha geniş içerik, co-op özelliği, sanal gerçeklik desteği ve bir tık daha korku öğesi ekleyebilirse adından çok söz ettirir. 0.02 alfa sürümü bile bana saatlerimi harcattı. *Minecraft* ile *Silent Hill* tarzı atmosfer ağırlıklı survival-horror oyunlarını çok başarılı bir şekilde birleştiren *The Forest*, kendi yarattığı bu türe öncülük edecektir. Sevgili korkaklar, desteğinizi esirgemeyin.

İLK GECE

Öncelikle uçakta ne varsa yiyin, kalan eşyaları toplayın. Enkazın etrafındaki bavulları hızlıca yağmalayın. İguanaları öldürün çünkü derisinden kendinize giysi yapacaksınız. Uçağın etrafında fazla kalmayın, az sonra yerliler "nöluyor ulan burada" diyerek gelecek. Bol bol yaprak ve dal toplayın. Uçağın enkazından uzaklaştıktan sonra kendinize bir ya da iki tarafınızın kapalı olduğu bir kamp alanı seçin, rehberi açın ve bir barınak inşa edin. Daha sonra biraz vakit öldürün, dilerseniz bir köşeye ağaç, dal ve taş biriktirin çünkü en çok kullanacaklarınız bunlar olacak. Vaktiniz kalırsa duvar inşa edin. Hava karardığı zaman barınak yanına ateş yakın. Topladığınız yapraklar ile arada bir ateşi harlayın. Etrafınızdaki yerlileri gözlemleyin, eglenceli oluyor. Yanınıza geldiklerinde barınağın içine kaçın ve ateşi harlayın, gideceklerdir. Ardından uyuyun ama erken kalkın çünkü ada yani yeni eviniz, güneş doğarken bir harika oluyor...



- Atmosfer süper!
- Oyuncu dostu arayüz
- Adanın büyüklüğü ve potansiyeli

—

- İçerik erken erişim için bile yeterli değil

SON KARAR

Tam sürümü çok canlar yakacak, şimdiden belli.

Tür: Korku - Hayatta Kalma
Yapım: Endnight Games
Dağıtım: Endnight Games
Dijital İndirme: 15$

inceleme video

Videodan Oyun İncelemeleri

Bu köşenin bu ayki yazarını Ömer olarak seçmiştik, lakin kendisi bu işi bir şekil Sarp'a kakalamayı başardı. Sarp dediğiniz zaten şekil adam, hiç durur mu? Büyük bir keyifle izledi videoları, çaktı notu.

ASSASSIN'S CREED: UNITY

Notu 8

http://tinyurl.com/ogz-unity

Billboard, bu yıl "en iyi Rock parçası" ödülünü Lorde'nin parçasına verdiğinden beri kıza kılım ben. Hayır, orada kıl olacağım kurum Billboard aslında ama ne yapayım, kız güme gitti. Ama sonra Blur Studio kalktı, Assassin's Creed: Unity'nin sinematik videosu için bu kızı seçti. Ucuz kurtuldum, şarkı başka. Ama arkadaş, bu kadar mı güzel oturur yahu?

Zaten bu adamların yaptığı sinematik işleri (diğer Ubisoft oyunları, The Old Republic, Mass Effect 3, Thor: The Dark World, bence yeter) düşündüğünüzde, kalite konusunda sıkıntı olmadığını anlarsınız. Dört kişilik co-op'un, Fransız İhtilâli'ne bu kadar güzel yedirildiği, halktaki her bir bireyin heyecanını size hissettiren videoya çamur atasım çok var ama olmuyor. Oyunda ben de Assassin'lerin birbirine attığı masum gülücüklerden atmak istiyorum ama olmaz tahminen. Zaten 2 puanı bu nedenle kırdım.

Bir taraftan ciddi ciddi Fransız İhtilâli'ne dair yazılar okumama sebep olan, diğer taraftan kurşun yiyeceğini bile bile en önde koşan adamın ruh halini bana hissettirebilen bu videodan sonra oyunun puanını kıranın ateşini parmaklarımla söndürürüm. Ona göre. **-Sarp**

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Notu 8

http://tinyurl.com/ogz-geralt

Bugüne kadar PC merkezli çalışan bir firmanın, aynı anda üç farklı platforma oyun yapmasının sonuçlarını merak ediyorum. Evet, hedefimde CD Projekt var ve işlerinin kalitesi bugüne kadar yüksek olsa da PS4, Xbox One ve PC yan yana konunca nasıl performans verecek?

Şimdi efendim, bu işin önce bir kod kısmıııııAAAUAUAUAA!!!!...

Bu ne biçim görsellik be arkadaş? Animasyonlar, karakterlerin üstlerindeki deriler, şapkadaki kumaşlar, zırhtaki parlamalar... Bu nasıl dolu dolu, içinde yaşanılır kocaman bir dünyadır öyle? Wild Hunt'ta herhalde karşımıza böyle İç Anadolu Bölgesi kadar yer çıkacak, videodan öyle anlaşılıyor. Asasıyla Force Push atan kötü adamımız, biri kızıl biri kumral iki güzel kadınımız, hipnotize ettiği insanın suratını yalamaya niyetli iğrenç bir yaratığımız, geniş geniş döveceğimiz farklı düşmanlarımız da var. E daha ne işte?

The Witcher 3: Wild Hunt bu tatta bir film çıkarsa, bizi sinemalara toplasa da ben hayır demem. Oyunun çıkışı Şubat 2015'e ertelenmiş olsa bile artık huzurluyum. Üç platform falan dinlemiyor, ekip canavar gibi çalışıyor. **-Sarp**

FAR CRY 4

Notu 4

http://tinyurl.com/ogz-deli

Bazen yaptığınız bir şey tutar da devamından kazanmayı tercih edersiniz ya. Ubisoft hiç öyle bir firma değildir işte. Adamlar Assassin's Creed'de bir gün bile kendilerini tekrar etmediler! Efendim? Yok hayır, o takip görevlerinin hepsi birbirinden ayrılıyordu. Çok özellerdi çünkü. Yok öyle bir şey!

O nedenle, Far Cry 3'te hakkıyla tutan psikopat baş kötü fikri bu oyunda yok... Şey, aslında var biraz. Ama korkmayın, yanında çok güzel görünen bir Himalayalar manzarasıyla sunuyoruz size bu psikopatı. Bir fiyatına iki tane yani, olmaz mı?

Sonraaaaa, psikopatımızı tamamlayan Justin Bieber saç kesimi var, belki bu tür şeylere ilgi duyuyorsunuzdur. Heh, son olarak da selfie (özçekim var ya hani) modasına da ayak uydurduk. Sizsiz olmaz ama, kareye girmezseniz çok darılıyor Ubisoft.

Far Cry 4, önceki oyunu sevenlere gelsin o zaman. Önceki oyunda müthiş bir özellik bulamayanlara da "binin file, vurun kırbacı vurun kırbacı!" diyor, PETA gelmeden evvel kaçıyorum. **-Sarp**

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc

VENEDİK TACİRİNİN SEYİR DEFTERİ -Noyan Akatlı

RISE OF VENICE



Noyan the Geç Kalan

Geçen ay söz verdiğim üzere, incelenecek oyun önerisi yapan okurlar arasındaki çekilişi minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve Berkan akd. arkadaşımız *Europa Universalis IV* oyun şifresi kazandı. Çağlar Yapıcı, Can Sezen, Erdil Kapucu ve Gürcan Pehlivanoğlu dostlara mesajları için teşekkür ederim. Bu ay, dergide incelenmemiş oyun önerilerini **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderen okurları *Tropico 4* şifre çekilişi bekliyor, görüşmek üzere!

"*Farklı bir dönemde, farklı bir yerde doğmuş olsaydın...*" diye başlayan önermeler, kendimi bildim bileli bana çekici gelmiştir. Tarihin ve coğrafyanın pek çok noktasına ilgi duyan biri olarak onlarca seçenek arasında kalmak, her birinin ayrı ayrı hayalini kurmak niyeyse heyecanlandırıyor beni. O yüzden bu soru karşıma çıktı mı boş geçmem, mutlaka bir cevap vermek için o anki ruh halimin çağrıştırdığı cevabı ararım kafamın içinde.

YELKENLER FORA, İSTİKAMET AKDENİZ

İşte bu fantastik önermeye bugün vereceğim cevap, *"15. yüzyıl ortaları, Venedik"*... Sanal mağazalara teşrif ettiği 2013 sonbaharından bugüne ara ara, kısa bölümler halinde oynadığım ve aldığım keyfi azar azar biriktirdiğim *Rise of Venice*'ten bahsedeceğim size çünkü. *Patrician* serisini bilenler için epey tanıdık gelecek bir yapısı var *RoV*'un. Mütevazı bir yük gemisiyle başlayıp limanlara yolculuğa koyuluyoruz, bir ticari simülasyon "gayrı resmi kuralı" olarak ucuza mal edip pahalıya satıyoruz, yük gemimizin yanına irili ufaklı ve yelkenli dostlar ekleyip ticaret filosu kuruyoruz. Sanal altınlarımız her kârlı alışveriş sonrası şıkır şıkır efektleriyle sandığımızda biriktikçe de uzun vadeli yatırımlara girişiyoruz. Bu da genellikle erişebildiğimiz şehirlerde değirmen, ekmek fırını, üzüm bağı ve şaraphane inşa etmek anlamına geliyor.


Akdeniz'in sıcak atmosferi, oynarken ayrı bir keyif veriyor.


Getir götür işleri...

Aynı yapımcının *RoV*'a göre çok daha popüler olan oyunu *Patrician IV*, sekiz-on saatlik oyun tecrübem sonrası sıkmaya, sönük dünyasıyla gözümü acıtmaya ve cazibesini yitirmeye başlamıştı benim için. *RoV*'da ise sürükleyici senaryo, akıcı ana öykü sayesinde çok daha fazla keyif aldım. Yaptığım gene aynıydı halbuki; ucuz kereste yükleyip minik gemilere pahalı çanak çömlek sat, tarihi limanlara tıkla...

HER LİMANDA BAŞKA GÖREV

Birbiri ardına açılan çeşitli görevler ve sevimli ara videolar eşliğinde, dedesinin içinde ukde kalmış Venedik tacirliği kariyerine başlayıp altın ve şöhret kazanan Giacomo da Narni'nin, pek özgün olmasa da epey renkli hikâyesini oynuyoruz. Akdeniz liman kasabalarının görüntüde birbirine benzediğini kabul ediyorum ancak her biri farklı arz-talep, üretim-tüketim dengelerine sahip. Üstelik her birinde sizi başka görevler bekliyor. Bununla birlikte Venedik kent konseyinin kalantor üyelerini ikna etmeye çalışmak, oyun içi danışmanının babacan sesini duymak ve Akdeniz'in sıcaklığını yansıtan o grafiklere dalıp gitmek gayet keyifli, eğlenceli oyun saatleri olarak yazıldı benim hesabıma. Ama siz yine de Giacomo'nun öyküsü ilerledikçe açılan korsan saldırılarından fazla detay beklemeyin. Çok oyunculu moduysa bahsetmeye değmeyecek kadar kısıtlı bir seçenek.

Bu ayki geç kalmış oyunumuzu ticari simülasyon, hafif strateji karışımı tarzı seven okurlara hatırlatmış olmanın huzuruyla ayrılıyorum sayfadan. Gelecek ay, kim bilir hangi limanda, görüşmek üzere...

7

SON KARAR
Sadece ana senaryodan ibaret bir oyun olsa da içerik eksiğini hiç hissettirmiyor Rise of Venice.

- **Tür:** Ticari Simülasyon/Strateji
- **Yapım:** Gaming Minds/Kalypso
- **Dağıtım:** Kalypso
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 40$ (Steam), 72 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** riseofvenice.com

80'LERDEN GELEN ADAM

Bir reklam müziği olarak hatırlayanınız çıkabilir, Venedik klasik ezgilerinin nefis bir uyarlamasının 45'liğini, Rondo Veneziano'dan La Serenissima'yı dinledim bu ay. Canlı, keyifli notalar arayan müzikseverlere tavsiyemdir...



OYNUYORUM

1. Watch Dogs (PC)
2. The Elder Scrolls Online (PC)
3. Tropico 5 (PC)
4. NBA 2K14 (PS3)
5. Everybody's Golf (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. Everquest Next (PC)
2. GRID: Autosport (PC)
3. Folk Tale (PC)
4. GTA V (PC)
5. PS4 (Konsol)

+inceleme
+dlc

Notu
7+

Z HARFİNDEN DEVAM EDİYORUZ

STATE OF DECAY: LIFELINE

Oyuncu toplulukları tarafından fazla beğenilmeyen, doğrusu pek de önemsenmeyen State of Decay'i bir kez başladıktan sonra zar zor durarak oynamıştım geçtiğimiz şubat ve mart aylarında. Grafiklere, hızlı tükenen içeriğe hiç kafayı takmadan saatler boyunca, bol bol "Z" pataklamış, beyin peşindeki bu beyinsiz iki ayaklılara Z tuşuna basarak nüfus planlaması konusunda ince ayarlar çekmiştim. Ana oyundaki hikâye çabuk bitiyordu, yan görevler de hızla tekrar döngüsüne girip sıkmaya başlıyordu belki. İlk DLC *Breakdown* ana oyundaki karakterleri bir tür "süper kahraman" haline getirerek gene aynı haritada, aynı yan görevlerle baş başa bırakıyor, bazısı gülünç derecede anlamsız başarımların peşinde koşmak çabuk sıkıyordu insanı. Yeni DLC'miz *Lifeline*'da ise ana oyunda rast geldiğimiz askeri birliğin üyelerini – her anlamda – canlandırıyoruz. İşin güzel yanıysa yeni bir kasabada oynuyor olmamız.

Danforth City en az ana oyundaki kadar büyük, keşfedilmeye değer mekânlar barındıran bir kasaba. Henüz ilk sahnede gördüğüm otobanın bile gözüme değişik geldiğini söyleyebilirim. Askeri üssümüzün ortasına helikopter desteği çağırıp ilaç, yiyecek, mermi yardımı almamız işimizi kolaylaştırıyor gibi görünse de yan görevler sırasında üssümüzün "Z" sürülerinin baskınına uğraması ekstra adrenalin salgılatmayı başarıyor. Steam'de rastlayınca tereddütsüz aldığım ve keyifle oynadığım bir DLC oldu Lifeline. Kafanızı ayrıntılara takmadan ve çok yormadan bol bol "Z" döveceğiniz, asker karakterlerinizi yavaş yavaş ve basitçe geliştireceğiniz bir aksiyon oyunu arıyorsanız Lifeline ve Danforth City sizleri bekliyor Oyungezer dostlar, en az 8 – 9 saatlik eğlenceye şimdiden hazır olun. **-Noyan**

Fiyatı: 6$

DLC GÜNLÜKLERİ

Yaz günleri tematik DLC incelemeleri yapmak için çok uygun değilmiş, bunu anladık. Ne denize düşen karpuz kabuğu hakkında ne de 4 Temmuz'a özel bir DLC çılgınlığı yaşanıyor piyasada. Öyleyse gözümüze takılan, elimize değen DLC'leri paylaşalım dedik bu ay. Evet, arada CoD: Ghosts da oynuyoruz biz. Ama tamamen iş icabı. Valla diyorum. **- Pozan**



Thomas Was Alone: Benjamin's Flight

Thomas Was Alone için yayınlanan Benjamin's Flight isimli DLC ile, bu hayalperest piksellerin başlangıç hikâyesine dönüyoruz. Yepyeni bir geometrik şekil bizi bekliyor, Benjamin. Bu arkadaş bir kare ve neresinde olduğunu bilmediğimiz bir Jetpack sayesinde uçabiliyor. Bu yeni karakter ve uçma yeteneği bulmacalara bir çeşitlilik getirmiş durumda. 20 yeni bölüm ve 3 yeni karakter oyunda sizi bekliyor.

Fiyatı: 3,49$



Call of Duty: Ghosts - Invasion

Artık köpek ve silah kaplama DLC'leri çıkartmaktan büyük ihtimalle sıkılan, bizim de kendisinden çok sıkıldığımız CoD: Ghosts için büyük bir eklenti paketi yayınlanmak üzere. Hatta siz bu satırları okurken yayınlanmış olacak. Pharaoh, Departed, Mutiny ve Favela isimli 4 adet yeni harita bulunduran bu paket Extinction hikayesinin 3. bölümünü de barındırıyor ama bu hikâye halen bizi sarmayı başaramıyor. DLC, Xbox'lara özel. Yeni yayınlanacak olan haritaların her biri farklı bir konsept ürünü. Teşekkürler COD, tam yazlık bir DLC.

Fiyatı:14,99$



Watch Dogs: Conspiracy

Aiden Pearce'ın telefonu aracılığı ile girdiği dijital tripleri duymayan kalmamıştır. Watch_Dogs için yayınlanan ufak bir DLC ile bu dijital triplerin arasına Conspiracy isimli bir mod daha ekleniyor. 300-500 olduğunuz zaman sizi Cyborglar tarafından istila edilen bir Chicago karşılıyor. Aiden da Blade Runner havasına giriveriyor. Evet, hiç haksız sayılmazsınız. Bu güzel DLC season pass'a da dahil, unutmayın.

Fiyatı: 3,99$

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HADİ BU AY NEYSE DE TEMMUZ VE AĞUSTOS AYLARINDA KORKUNÇ BİR OYUNSUZLUK BEKLİYOR HEPİMİZİ! ÇOĞU İYİ OYUNUN 2015'E ERTELENMESİNDEN DOLAYI BU YIL BOŞALDI RESMEN. AMA TEMMUZ'U ATLATTIK MI KIPIRDANMALAR BAŞLIYOR BİRAZ BİRAZ.

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
PC'lerin henüz babaların ofislerinde muhasebe için kullanıldığı dönemden gelen, ilk FPS olan Wolfenstein özüne sadık kalarak bayağı vurdulu kırdılı bir FPS olarak karşımıza çıktı. Yeni nesil grafikleri ve hikâye anlatımıyla, atasına saygı duruşuyla ve diğer özellikleriyle şahane bir FPS olmuş.

Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.

BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?

Metro: Last Light
PC, PS3, 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

Klasik

Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



TRANSISTOR
PC
Eski Gamespot baş ecitörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor. Görselliği ve müzikleriyle de şahane bir bütünlük sunan Transistor, bağımsız oyunların ne kadar kaliteli olabileceğinin göstergesi.

Diablo III: Reaper of Souls
PC
Diablo 3, Reaper of Souls ve beraberinde getirdiği yeniliklerle olması gereken oyuna dönüşüyor. Yeni bir Act, yeni karakter ve diğer yüzlerce yenilik sizleri bekliyor.

Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.

Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.

The Banner Saga
PC
Dünya sona ermek üzere, ölümden kaçan karavanımızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermemiz gerekecek.

Klasik

Jade Empire
PC, Xbox
Bioware'in yaptığı oyunlar arasında belki de hakettiği değeri en çok görememiş oyundur Jade Empire. Yakın dövüş ve RYO'yu birleştiren yegane oyundur.

AKSİYON



WATCH_DOGS
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Ve yılın en çok beklenen oyunlarından birisi en sonunda geldi. "Şehri hackeleme" üstüne kurulu oynanışı, sevimli (!) karakterleri ve birbirinin oyununu işgal etmeye dayalı multiplayer'ıyla yeni bir deneyim sunuyor. Geliştirilebilecek çok fazla yanı olduğundan, "darısı artık Watch Dogs 2'nin başına" diyoruz.

Yeni

Valdis Story: Abyssal City
PC
Platform oyunuyla rol yapma öğelerini harmanlayan Valdis, Steam Greenlight'ın sunduğu meyvelerden. Çok başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.

Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.

Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsak yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.

Assassin's Creed IV: Black Flag
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Klasik

Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Oyuncu camiasının en gıcık olduğun huyu nedir?

1. *Benim konsolum senin konsolunu döver. -EMİR*
2. *O değil de abi, en iyisi X oyunu bak. Sen beni dinle, bundan iyisi paklamaz seni. Senin ilacın bende haji, en bomba oyun X oyun. -SARP*
3. *Sıradışı oyunların hak ettiği değeri görememesi. -ALİ*
4. *Süper oyun, fiyatı da iyi ama almam. Nasıl olsa torrent'ta bedava. -İHSAN*
5. *"Yeni oyunlarda da eğlence faktörü hiç yok yea" gibi genellemeler yapmak (Pixel ağladı) -ÖMER*

Türkiye dünyada oyun sektörü gelirinde en çok kaçıncı olur? (Şu anda 18.)

1. *15. -EMİR*
2. *Bu hızla harcarsa ilk 10'a girer bence. Bir tek parayla alınacak oyunlar yetim kalır. Viva la free2play! Ühü. -SARP*
3. *Üretmeden harcayarak kaçıncı oluruz bilmiyorum ama bir yere gelemeyeceğimiz kesin. -ALİ*
4. *Biz Osmanlı torunuyuz. İki ileri, bir geri gitmezsek içimiz rahat etmez. :) -İHSAN*
5. *İlk 10'a yaklaşırız, belki gireriz ama anca F2P modeliyle. -ONUR*

Oyungezer'in ismi koyulurken sen nerdeydin?

1. *Evde yemek yapıyordum. -EMİR*
2. *Üniversitede bir yandan projelerle boğuşuyor, bir yandan özgürlüğün kokusunu sayfalardan almak için bekliyordum :) -SARP*
3. *Trgamer'dan Oyungezer'e geçmek için transfer görüşmeleri gerçekleştiriyordum :D -ALİ*
4. *Şurası Blaxis Blog'unda "Derginin adı Oyungezer olsun!" diye nara atan güruhun arasında. -GİZLİ BİR FİGÜR*
5. *İstanbul'da mesaimde, gönül borcum olan dostlarımın yeni kararını bekliyordum. -GÖKER*

STRATEJİ

Yeni

Men of War: Assault Squad 2
PC
2. Dünya Savaşı stratejilerini seviyor musunuz? Bulabileceğiniz en detaylı, en zor, ama en tatmin edici strateji oyunu budur işte!

Age of Wonders III
PC
10 yıllık bir aradan sonra Age of Wonders'ın geri dönmesine sevindik doğrusu. Sıra tabanlı fantastik stratejiye hasret kalmışız.

XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

DVO & ONLINE

Yeni

WildStar
PC
Oynayanlar o kadar beğendi ki oyunu, utanmasalar oyunla evlenecekler :) Ha, oyun içinde evlenme var, o ayrı!

Yeni

FIFA World
PC
FIFA'nın Ultimate Team modunu alıp iyice geliştirdikten sonra maç motorunu da ekleyerek yapılmış, harika bir F2P oyun. Deneyin gayri!

World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

Hearthstone
PC, iOS
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.

YARIŞ & SİMÜLASYON

Yeni

Mario Kart 8
WiiU
WiiU'nun satışlarını şahlandıran, 4 kişiyi yanyana omuz atarak, tekmeler savurarak eğlendiren muhteşem bir oyun Mario Kart 8.

Trials Fusion
PC, PS4, 360, Xbox One
"Havada durup şahit de tutabileceğiniz" yegane motor yarış oyunu Trials, süper bir devam oyunuyla... umm... devam ediyor.

Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.

Forza Motorsport 5
Xbox One
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!

ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU

Mario Kart 8

Valdis Story

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bu nasıl bir Temmuz'dur böyle?? PC'mizin, konsollarımızın kabuğunu kemirtecek bize, bu ne yokluktur!?

TEMMUZ '14	
Air Conflicts: Vietnam - Ultimate Edition	PS4
American Truck Simulator	PC
Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland	PS3
Bloodbath	PS3, 360
Chivalry: Deadliest Warrior	PC
City Simulator Collection	PC
Company of Heroes 2: The Western Front Armies	PC
Construction Machines 2014	PC
Dungeons & Dragons: Neverwinter	PC
EA Sports UFC	PS4, Xbox One
Endless Legend	PC
Enemy Front	PC, PS3, 360
Farming Simulator 2014	PSVita, 3DS
GRID Autosport	PC, PS3, 360
Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection	PSVita
Lifeless Planet	PC
MotoGP 14	PC, PS4, PS3, PSVita, 360
Murdered: Soul Suspect	PC, PS4, PS3, PSVita, 360
ONE PIECE Unlimited World Red	PS3, 360, PSVita, WiiU, 3DS
Pro Cycling Manager 2014	PC
Sniper Elite 3	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Starpoint Gemini 2	PC
Stronghold Crusader 2	PC
Transformers: Rise of the Dark Spark	PC, PS, Xbox, WiiU
Tropico 5	PC, 360
WildStar	PC

AĞUSTOS '14	
LEGO Ninjago Nindroids	PSVita, 3DS
Meridian: New World	PC

EYLÜL '14	
Disgaea 4: A Promise Revisited	PSVita
Madden NFL 15	PS4, PS3, Xbox One, 360
MX Vs ATV: Supercross	PS3, 360
Risen 3: Titan Lords	PC, PS3, 360
Sacred 3	PC, PS3, 360
Tales of Xillia 2	PS3
The Evil Within	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360

SPOR & MENAJERLİK

NBA 2K14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA Live son kez patlayarak tarihin tozlu sayfalarına karışırken, NBA 2K14 ritmini hiç bozmadan güzelleşmeye devam ediyor.

FIFA 14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.

PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.

Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegrasyonuyla gelmiş.

Klasik

NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

Monochroma
PC
Uzun süredir ilk kez bir Türk oyununu Tekmili Birden'de ağırlamaktan gurur duyuyoruz!

The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

Brothers: A Tale of Two Sons
PC, 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

Klasik

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN

Goat Simulator
PC
Tüm zamanların en çok beklenen oyunlarından birisi olan Goat Simulator en sonunda PC'lerimizde!

Jazzpunk
PC
Tamamen kafadan kontak birilerinin hazırladığını düşündüğümüz, son aylardaki en komik oyunlardan biri :)

Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.

The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

Klasik

Katamari Damacy
PS2
Siz bir uzaylısınız... Ama pire kadar... Yapışkan topunuzu yuvarlayıp, boyunuza uygun nesnelerden daha büyük bir top yapıyorsunuz. Olay dünyayı da toplamanıza kadar uzuyor.

ASSASSIN'S CREED: RÖNESANS



Assassin's Creed de, sadece oyunlar üstünden gitmeyip diğer medya dallarına yayılan bir marka seviyesinde artık. Ubisoft'un girişimleri, Oliver Bowden'in kalemi, **Erhan Gülşen** ve **Ufuk Yılmaz**'ın çeviri çabalarıyla *Assassin's Creed Rönesans* Türkçe olarak piyasada. Üstelik Ezio'nun hikâyesini anlatan 3 kitaplık serinin başlangıcı olan bu kitap son da değil. Akıcılığının, tarihi tutarlılığının ve dilinin methiyelerini bugüne kadar bol bol duydunuz zaten. Ama bir de bakın, bu çevirinin arkasındaki ikili neler diyorlar kitaba dair.

Bir de şu son olmama mevzusuna açıklık getirelim: Yeni kitap Ağustos sonu gibi sizlerle olacak. Yani *Rönesans*'ı okumadıysanız, bu güzel yaz günlerinde hâlâ zamanınız var. Elinizi çabuk tutun. **-Sarp**

Sürecin başından başlayalım. Epsilon Yayıncılık'la nasıl başladı çeviri macerası?
Erhan Gülşen: Ben zaten serinin fanıydım, Ufuk'a da birkaç kitabını önerdim ve bizim kitapların çevirisine dair ilgimiz böyle kabardı.
Ufuk Yılmaz: Evet, biz zaten kitaplara ilgiliydik. Yayınevlerine de "bunu en iyi yapabilecek insanlar arasında en iyi adaylar olduğumuzu düşünüyoruz" diye yaklaştık. Hem iki kişiyiz, hem de özümüzde çevirmeniz. Yayınevlerini dolaştık ve sonunda doğru olanı bulduk.

Rönesans, bir üçlemenin parçası. Peki bu üçleme, AC tarihçesinde nereye denk geliyor?
EG: Aslında altı kitap var ama Ezio'nun üç kitabı var.
UY: Yani Üçlemenin ilk kitabı, serinin ikinci oyununa denk geliyor. Böyle bir karışıklık var.

Ama oyun ve kitaptaki olaylar çakışıyor ve ayrılıyorlar mı? Ne derecede örtüşüyorlar?
EG: Kitap, hem oyunu oynayan hem de oynamayan insanlara hitap ediyor. O nedenle oyunu kapsıyor, ama oyunda olmayan sahneleri de içeriyor. Mesela Ezio'nun Apple of Eden'ı aldıktan sonra neler yaşadıkları, ikinci oyunda gösterilmiyor. Ama kitapta bu detaylar var. Aynı şekilde *"Nothing is true, everything is permitted"*'in ait olduğu uzun metni de görüyorsunuz kitapta.

Ubisoft'ta senaryoyu yazan bir ekip var ama kitabın yazarı Oliver Bowden o ekipten değil. Fikri mülk sorununun dışında tutarlılık mevzusu nasıl kuruldu?
EG: Oliver Bowden, genelde tarihi kitaplar yazan bir yazar. O nedenle böyle bir hikâyeyi anlatmak için uygun bir kişi. Ubisoft'la olan ilişkisinde de senaryonun tümüne sahip olduğunu, ek kısımlarda kendi dokunuşlarını kattığını söyleyebilirim.

Peki oyunları oynuyor musunuz? AC ile kitaplar dışında ilişkiniz nasıl?
EG: Kendi adıma konuşmam gerekirse, ben tam bir AC fanıyım. 2008'den beri tüm oyunlarını takip ediyorum. Kitapları da takip ediyoruz. Ufuk ise kitapları ile ilgilendi daha çok. Vakti olmadığından, oyunlardan uzak kaldı birazcık. Hatta kitabı çevirirken oyunlara da tekrar dönüp baktık, gözden geçirdik.

Kilit soru: Oyunda Desmond ile günümüz dünyasına da gelebiliyorduk. Kitaplarda bu değişim nasıl? Ya da var mı?
EG: Şöyle söyleyeyim, Desmond ismi kitapta yok. Bir kişiden bahsediyor sadece, günümüz bölümleri kitapta yer almıyor. Tümüyle Animus'un içindeyiz.
UY: Evet, tümüyle tarihi bir temada gidiyor kitap. Hiç bugüne bir referans yok.
EG: Aslında tüm kitaplar böyle. Sadece o tarihsel süreçteki Assassin'i anlatıyorlar.

Oyunda hafıza bloklarının hızlı hızlı atladığı bir yapı var. Hafızadan parçaları oynuyoruz çünkü. Peki bunların arası kitapta doldurulmuş mu?
EG: Mesela Floransa'dan kaçarken oyunda hızlı geçen, 7-8 aylık bir dönem var. Ama o dönem kitapta anlatılıyor. Boşluk olan yerleri dolduruyor yani kitap. Hatta insan ilişkileri kitapta daha detaylı. Dönemi daha iyi yansıtıyor.

Oyunda İngilizce ve İtalyanca birbirine giriyordu bir noktadan sonra. Ona nasıl bir çözüm buldunuz?
UY: İtalyanca kısımları kitapta olduğu gibi bıraktık biz. En arkada da sözlük var. İngilizce dijitallerinde tıklanabilir hâldeydi ama fiziksel kitapta öyle bir şansımız yok.
EG: Türkiye'de dijitali konusunda ise Epsilon'dan karar çıkacak. Ama neden olmasın ilerleyen zamanlarda tıklanabilir belki.

Oyuncu kitlesi hakim olduğu konuda fazla ihtiraslıdır, yanlış bir şey söyleyene yüklenilir hemen. Oyunculardan dayak gelir diye korktunuz mu? :)
EG: Korkmadık değil aslında. :) Epsilon'a parça parça yolladığımız yazılar hep olumlu karşılandı. Ama terimlerde, silah isimlerinde çok araştırma yaptık. Örneğin *hidden blade*'e *gizli bıçak* demek istemedik çünkü mutfak robotu parçası gibi. Biz de *gizli süngü* olarak çevirdik. Silah yapısı olarak daha uygun geldi.

Cevaplarınız için çok teşekkürler.
Asıl biz teşekkür ederiz.

"OLUR DA SİLAH ÇEVİRİLERİMİZE TEPKİ GELİR VE TARTIŞMA ÇIKARSA MEMNUN OLURUZ. AYRICA HEPSİNE CEVAPLARIMIZ HAZIR."





IS TRAPPED İLE ODADAN KAÇIŞ OYUNLARI GERÇEĞE DÖNÜŞÜYOR!

Tehlikelerle dolu bir odadan ya da bir evden kaçmaya çalışan insanları anlatan oyunların, filmlerin her zaman için gideri vardır. Ama kendi sıcak koltuğunuzda otururken bu tür bir macerayı izlemek, oynamak bir yere kadar etkileyici. Hadi bir de gerçekten o odanın içinde olduğunuzu düşünün… Ya da sadece düşünmeyin, cesaret edip o odaya girin. Çünkü artık **Is Trapped** var! Beyoğlu civarlarında sizi bir eve kapatan Is Trapped, 60 dakikada bu evden kaçabilecek misiniz diye sizi test ediyor. İpuçlarından yararlanmalı, kayıp eşyaları bulmalı, 4-5 kişilik takımınız ile kafa kafaya vermeli, bulmacaları çözmeli ve evden kaçmalısınız. Peki ya evden çıkmayı başaramazsanız? Henüz denemediğimiz için bilmiyorum ama işin içinde bir Jigsaw olmadığına inanmak istiyorum. Rezervasyon yaptırmak ve fiyat bilgisi gibi daha fazla detay için oluşumun web adresi: istrapped.com **-Pozan**

ÜZÜYORSUN BİZİ YOUTUBE!

Youtube yeni üyelik sistemine geçeceğinin sinyallerini daha önce vermişti ama bu defa yeni bir adım attı; ücretli bir müzik servisi açacağını duyurdu. Bütün videolar değil sadece müzik videoları bu serviste yer alacak ve aylık ücret ödeyen kullanıcılar müzik videolarına reklamsız erişim hakkı kazanacak. Şu ana kadar bir sorun yok gibi görünüyor, Spotify ya da Deezer'dan farkı yok sonuçta. Sorun, Youtube'un plak şirketlerine sunduğu bazı şartlarda. Büyük plak şirketleri bu şartları rahatlıkla kabul ederken indie plak şirketleri bu şartları kabul etmeyeceklerini açıkladı. Kendileri bütün plak şirketlerinin %10'u oluşturuyor fakat kaliteli müziğin birçok ismi de XL Recordings, Domino gibi bu plak şirketlerine bağlı. Radiohead, Adele, Arctic Monkeys, The XX, Franz Ferdinand, Vampire Weekend gibi birçok ismin videoları Youtube'dan yakın zamanda kaldırılacak. Kabul edilmeyen sözleşme şartlarını bilmiyoruz ama nedense Youtube'un bu konuda haksız olduğunu sezer gibiyiz. Indie severler açısından hiç Arctic Monkeys videosu ve şarkısı olmayan bir Youtube herhalde izlesene.com'dan farklı olmayacaktır. **-Pozan**

▶ MILLENNIUM FALCON DÖKÜLÜYOR!

Star Wars Episode VII çekimleri hızla devam ederken bu hıza ayak uyduramayan hafif yaşlı Harrison Ford sette bir kaza geçirdi ve ayak bileğini kırdı. Aslında kırdı mı yoksa incitti mi bir türlü resmi bir açıklama yapılmadı ama Ford'un 8 hafta çekimlerden uzak kalacağı bilgisi geldi. Kazanın nedeniyse Millennium Falcon'un hidrolik kapılarından birinin kırılıp ayağına düşmesi. 10 bin kilometre bakımını ihmal edince böyle şeyler oluyor tabii… Ha bu arada o kadar Millennium Falcon dedik, evet galaksinin en popüler uzay gemisi Episode VII'de de karşımıza çıkacak! Buradan hem kaptana hem de gemiye geçmiş olsun dileklerimizi yolluyoruz. Yeni Star Wars filmi çekimleri devam ettikçe haberler bitmeyecek gibi.



▶ COMIXOLOGY ARTIK MANGA DA YAYINLAYACAK

Dünyanın en büyük mobil çizgi roman satın alma uygulaması Comixology artık manga da yayınlamaya karar verdi. Biz Marvel, DC ya da Vertigo ile yatıp kalkarken en az bu kadar büyük bir kitle de mangalar için deliriyor. Bunun için doğru zamanı kollayan uygulama Amerika'nın en büyük manga yayıncısı VIZ Media ile anlaşarak yakında en ünlü mangaları dijital olarak sunacağını duyurdu ki bahsi geçen isimlerden bazıları şunlar: Bleach, Claymore, Death Note, Dragon Ball, Naruto, One Piece, Bakuman. E daha ne olsun?! Amerika'da yayınlanacak olan bu dijital yayınlar muhakkak Avrupa'ya da gelecektir. Uygulamanın mangalara özel tersten okuma özelliğini de ekleyeceğini belirtelim.

▶ AQUAMAN ROLÜ SAHİBİNİ BULDU

Sinematik evrenini geliştirme çalışmasına devam eden DC, sevilen(?) kahramanlarından Aquaman'ı kimin canlandıracağını sonunda resmi bir şekilde açıkladı (hayır Vince Chase değil). Memnun kalır mısınız bilemiyoruz ama bu isim Game of Thrones'da Kral Drogo rolünden tanıdığımız iri kıyım Jason Momoa. Batman vs. Superman: Dawn of Justice filminde Wonder Woman ve Batman'in ardından hangi kahramanı göreceğimiz de ortaya çıkmış oldu. Bu isimlere bir Flash bir de Green Arrow ekleyince zaten ortaya Justice League çıkıyor (Martian tatilde). Bu kahramanların TV dizilerinden filme geçmeleri hiç de sürpriz olmaz çünkü bu durum dedikodulara göre kapalı kapılar arkasında konuşulmaya başlanmış bile. DC elini çabuk tutma derdiyle umarım acemi bir işe imza atmaz. Zack Snyder'e güvenmekten başka bir çaremiz yok sanırım.





ALFRED PENNYWORTH

"BANA YETERİNCE UZUN BİR DEĞNEK, BİR DE ALFRED VERİN, DÜNYAYI YERİNDEN OYNATAYIM"

Bu ay Detay'ın konuğu bir kahraman ya da yıldız değil, bir destekleyici karakter. Onun Batman ailesindeki yerini anlatmaya giden yolda size öncelikle şu soruyu sormam lazım; Batman'i nasıl bilirsiniz? Yeterli hazırlığı yaptığında her savaşı kazanabilecek bir strateji ustası mı, her türlü kalabalıkta yalnız hissetmenin hüznüyle içine kapanmış bir yetim mi, yoksa dünyanın en muhteşem dedektifi mi? Bunlardan hangisi kafanızda ağır basıyor olursa olsun, bazı noktalarda insanlıktan epey uzaklaştığında hemfikirizdir herhalde. Hem fiziksel hem zihinsel açıdan insani sınırları zorlayan, her daim şüpheci ve melankolik takılan, düşmanlarının da dostlarının da bir adım önünde olmak zorunda hisseden zor bir kahramandır Batman... Bu özellikleri sayesinde, içine dâhil olduğu DC evrenindeki diğer pek çok karakterden sıyrılıp nevi şahsına münhasır bir ana karakter olarak öne çıksa da düzgün işlenmediği zaman tüm bu katı yanlarının Batman hikâyelerini çok çabuk sıkıcılaştırdığı da bir gerçek. Bu noktada yazara düşen, yan karakterler vasıtasıyla ana kahramanın insani yönlerini ve kusurlarını vurgulamak, bunları okuyucuya yansıtabilmek. Peki Batman'in Bruce Wayne halini, maskenin altında saklanan kişiyi bize en iyi kim anlatır? Tabii ki sağ kolu olan Alfred.

Batman hikâyelerini zevkli kılan en önemli faktörlerden birisidir Alfred. Anlatıcı kahramanın tarafına döndüğünde görürüz ki Batman inatçılığına ve her daim kendini zorlamasına rağmen bir insandır ve başkalarının desteğine ihtiyaç duyacaktır; ona bu desteği en başta veren de daima Alfred olmuştur. Yaralarını sarmaktan, dikişlerini atmaktan, kemiklerini yerine oturtmaktan çok daha fazlasıdır bahsettiğimiz. Ana karakteri parlatmak için üretilmiş o yan karakterlere has ahmaklıklarla hiç alakası olmayan, küçümseyemeyeceğiniz bir zekâya sahiptir. Yarasalar hakkındaki bilimsel gerçekler üzerinden Batman'e laf sokmalarını ya da hazırcevaplığı ile Superman'i dumur edişini gördüğünüzde hikâyenin ciddiyetinden, seviyesi ne olursa olsun sıyrılıp ister istemez gülümsersiniz. Üstelik bunları yaparken o çok ciddidir, ölçülüdür, naziktir, gülümseyişiniz bile onun bu tavrı karşısında kaba kalır... O ciddi tavrın altında şaşırtıcı bir kurnazlık ve tecrübe yattığını fark edersiniz Alfred'i tanıdıkça. Onu daha yakından tanıtan birkaç hikâyeye de rastlamak mümkündür; *No Man's Land* adlı macerada büyük bir depremde yerle bir olan Gotham şehrini Batman olmadan koruyup kollamış, Bruce Wayne öldü sanıldığında ise bıraktığı boşluğu doldurmak için Outsiders adlı süper kahraman takımını yeniden bir araya getirmiştir.

Aktörlük ve istihbarat ajanlığı geçmişi, iğnelemeyle bilgeliği birleştiren hayranlık uyandırıcı konuşma tarzı ve Artemis Fowl romanlarına bayılması gibi detaylar Alfred'i kendi ayaklarının üzerinde durabilen bir karakter yapar. Bu arada Aile'yi de ayakta tutar; Batman'in sarsılmaz iradesinin duygusal dayanağı Alfred'dir. Bruce'a her daim "efendim" diye hitap etse de bu seslenişin içinde bir yerlerde "oğlum" saklıdır. Eğer Batman yatağına gitmemekte direnen bir çocuksa, Alfred de o uyuyakaldığında üstünü örtmek için oralarda bir yerde bekleyen bir baba olarak daima hikâyenin önemli bir öğesidir. **-Onur**

ALFRED ORIGINS

Batman bilginiz ve sevginiz Nolan'ın üçlemesinden geliyorsa, Alfred ismini her duyduğunuzda kafanızda bir adet Michael Caine belirmesi normal, ama yaşlı kâhyamız çizgi roman sayfalarına ilk adımını attığında tıraşlı ve göbekli bir İngiliz beyefendisiydi. Bruce Wayne'i yetiştirmiş yasal vasi rolünden çok uzakta, dedektif olmakla kafayı bozmuş ve komedi unsuru olarak kullanılan bir karakterdi. Günümüzde de pek çok örneğine şahit olduğumuz "film ve dizilerin çizgi romanı etkilemesi" olayının bir örneği de o zaman gerçekleşti ve Alfred, televizyon dizisinde Willam Austin'in akıllara kazıdığı tiplemeye benzemesi için rejime sokuldu, imajı değiştirildi. Bugün çizgi romanlardan bildiğimiz ince bıyıklı uşak tiplemesi de ilk o dönemde ortaya çıktı. DC devamlılığının kökünden değiştiği Post-Crisis adı verilen dönemde ise bilindik köken hikâyesi ana hatlarıyla oluştu ve Alfred, Batman mitosunun en önemli figürlerinden biri oldu.



ALFRED'DEN VECİZELER

- Batman Alfred'in sağduyusu sayesinde o sırada kalbini verdiği Jillian Maxwell'in önceki kocaları gizemli bir şekilde ölen bir zengin koca avcısı olduğunu öğrenir. Alfred bilgeliğini göstermekte gecikmez: "İnsan kalbi üzerine bir uzmanmış gibi davranmayacağım ama Jillian hakkındaki gerçeği öğrenmek sizin için epey zor olmalı. Bu kadar muhteşem bir dedektifin nasıl böyle büyük bir hata yapabildiğini düşünüyor olmalısınız. Size sunacağım fikir ise şu; Belki de o hatayı yapan Batman değil, sadece ve sadece Bruce Wayne idi." (*Batman: Haunted Knight*)
- İlk Robin ve ardından Nightwing olacak olan Dick Grayson ailesinin ölümünün ardından Bruce Wayne tarafından evlat edinilir. Artık yalnız olacağını düşünen Dick'e Alfred'in verdiği cevap şudur: "Dick, sana sadece uzun zaman önce başka birine söylemiş olmayı dilediğim bir şey söyleyebilirim. Yalnız değilsin. Bir daha asla yalnız olmayacaksın." (*Batman Dark Victory*)
- (Her zamanki gece nöbetinden dönmüş olan Batman öksürmektedir)
Alfred: Dondurucu gecede dışarıda koştururken soğuktan nasibinizi aldığınıza dair bir tahminde bulunmama izin var mı, yoksa çok bu absürt bir varsayım mı olur?
Batman: Hasta değilim Alfred. Sadece ısı değişimi ve mağaranın rutubetinden kaynaklı...
Alfred: Ah, evet tabii ki öyle. Sonuçta Kara Şövalye'nin nezle olmasına imkân yok.
(*Batman: Noel*)
- Şehirdeki gizli bir örgütün anne babasının cinayeti ile ilgisi üzerine takıntı yapmış olan Batman, ebeveynlerinin portrelerinin karşısında oturmuş, parçaların yerine tam oturmadığı konusunda ısrar etmektedir. Alfred yine oradadır: "Konu anne babanızın cinayetleri olduğunda bu gizeme verilecek tek cevap sizsiniz, Bruce Wayne ve bu yeterli bir cevap." (*Batman: The City of Owls*)
- "Bazı adamlar para gibi mantıklı şeylerin peşine düşmez. Satın alınamaz, gözleri korkutulamaz, ikna ya da pazarlık edilemezler. Bazı adamlar sadece dünyayı yanarken görmek ister." (*Batman the Dark Knight*)

Bizim dünyamızda her türlü oyunun eğlence amaçlı olduğu bir gerçek ama kurmaca dünyalarda insanların hayatta kalmak için oyun oynadığı da oluyor. Biz mahallede saklambaç oynarken başka bir çocuk grubu ıssız bir adada birbirinden saklanarak ve daha değişik bir şekilde birbirlerini sobeleyerek hayatta kalmaya çalışıyor. Biz dövüş oyunlarında pata küte ilerlerken bizim gibi bir genç hayatta kalmak ve sevdiği kızı elde etmek için gerçekten seviye seviye dövüşmek zorunda kalıyor. Sinema dünyası "oyun" olgusunu istediği gibi kurgulayarak karşımıza koyuyor. Ölümcül ya da eğlenceli; kurgu dünyalarda karşımıza çıkan öyle oyunlar var ki, fırsat bulsak "geçeyim mi abi" diye yanaşmakta tereddüt etmeyiz. **-Pozan**

10



AVALON (2001)

Oyuncular: Gerçeklikte bulamadıklarını yasadışı bir video oyununda arayan umutsuz, hayal kırıklarına sahip oyun bağımlısı gençler.
Kurallar: Özel odalarda oynanan bu sanal gerçeklik oyununda pek fazla kural yok, savaş meydanında puan toplayıp seviye atlamalısınız. Neden mi? Ash hariç oynayanlar için bunun pek bir nedeni bile yok.
Nasıl kazanılır: Oyuncuları ve NPC'leri alt edip Special A denilen bölgeye ulaştığınızda hala gerçekliği ayırt edebilecek durumdaysanız kazanmış sayılırsınız.

9



THE HUNGER GAMES (2012)

Oyuncular: İnsanların kademelere ayrıldığı bir dünyada 12. bölgeden seçilen 24 çocuk bu oyunun oyuncuları olur.
Kurallar: Last man standing. Karakterinizi, insanlığınızı ve tüm duygularınızı bir kenara bırakmalısınız, çünkü tek ihtiyacınız hayatta kalma güdünüz olacak. Televizyon başındakileri eğlendirmeyi de unutmayın.
Nasıl kazanılır: Herkesi öldürüp tek başına hayatta kalarak. Buna kazanmak diyebilirseniz, zafer sizindir.

8



WARGAMES (1983)

Oyuncular: Genç bir hacker olan David Lightman ve NORAD isimli bilgisayar sistemi.
Kurallar: Oyuncular bir ülke seçer ve savaş senaryoları oluşturarak 3. Dünya savaşının başlamasına sebebiyet verirler. Nükleer bombalar başrolde olmalıdır.
Nasıl kazanılır: Oynamayarak. Çünkü oyun sanılan bu bilgisayar programı gerçekte Amerika'nın savunma sistemine bağlı ve nükleer füzelerin kontrolünü sağlayan bir simülasyondur.

7



ENDER'S GAME (2013)

Oyuncular: Bir grup eğitimli çocuk ve onların çocuk kumandanı.
Kurallar: Kural yok, askeri deha ile bu savaşı kazanmalısın. Onun oyun olup olmadığını bile bilmen gerekmiyor.
Nasıl kazanılır: Bilmeden kazanılır... İnsanlığı kurtaracak olan askeri deha ne kadar kendini savaşın simülasyonuna kaptırırsa, gerçek savaşın zorlayan karar alma anlarını daha rahat atlatır. Dünyanın kaderini belirleyecek olan bu sorumluluk ise asla bilinçli bir şekilde alınamaz.

6



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (2010)

Oyuncular: Scott Pilgrim ve aşık olduğu kızın 7 tane şeytani eski sevgilisi.
Kurallar: Ölümüne kavga! Kavga mekanındaki müzik notaları dahil her türlü materyali kullanabilirsiniz.
Nasıl kazanılır: Aşkın gücü ile bütün düşmanlarınızı patakladığınızda. Power-up ve ekstra canları iyi kullanmaya bakın, mekânı iyi ezberleyin. Ramona'nın kalbini kazanmış olmanın onu elde etme amaçlı bu oyun için yeterli olmayacağını bilmek gerekiyor.

5



TRON (1982)

Oyuncular: Kendini bir video oyununun içinde bulan hacker Kevin Flynn ve oyunun kendisi!
Kurallar: Burada kuralları Neon ışıkları belirler. Işık motosikleti ile ışıklı yolların dışına çıkmayın. Bir diğer oyunda ise karşınızdaki rakibinizi ışıklı disk ile devirmek zorundasınız.
Nasıl kazanılır: Zamanın bilgisayarları ve vektörler ile aranız iyiyse pek korkmayın. Neon ışıkları size yolu gösterecektir. Ve diskinizi asla kaybetmeyin.

4



THE RUNNING MAN (1987)

Oyuncular: Hüküm giymiş ve koşullara uygun bir suçlu iseniz prime-time'da seyircileri eğlendirme amaçlı bu oyuna zoraki bir şekilde katılabilirsiniz.
Kurallar: Öncelikle koşabilmeniz çok önemli. Dilerseniz bütün şov boyunca koşun, kaçın, saklanın fakat son hayatta kalan siz olun.
Nasıl kazanılır: Kural tanımazlıkla. Şovun sonunda tek parça olmanız geriye kalanların ise bir kaç parça olması sizin işinize yarayacaktır. Zamanında bolca BBG izlemiş olmak bu distopik dünyanın TV şovunda size yardımcı olacaktır.

3



JUMANJI (1995)

Oyuncular: Evde sıkılan 2 kardeş ve buldukları masa oyununun içinden fırlayan bir adet Robin Williams!
Kurallar: Zar atın, şansınıza gelen rakam kadar ilerleyin, sıranızı bekleyin ve siz de zar atın. Bu arada bir anda yoktan ortaya çıkan hayvanlara dikkat edin.
Nasıl kazanılır: Bir kişinin oyunun sonuna kadar ulaşması gerekiyor. Biraz acele ederse iyi olur çünkü vahşi doğadan gelen hayvanlar sadece evi değil bütün kasabayı dağıtmak üzere!

2



BATTLE ROYALE (2000)

Oyuncular: Her sene bir lise sınıfı ıssız bir adaya götürülüp "Battle Royale" kanunlarının tadına bakar. Şiddet eğilimli gençleri bundan uzaklaştırmanın tek yolu onlara gerçek şiddeti göstermektir.
Kurallar: Ah, yine o basit kural. Herkesi öldür ve sağ kal. Herkesi öldürmek için 3 günün bir de içinde rastgele bir silah olan çantan var.
Nasıl kazanılır: Sen sen değilsin, zaten ne kadar kendini kaybedersen, ne kadar hile yaparsan kazanma şansın o kadar artacak.

1



THE GAME (1997)

Oyuncular: Hayatının anlamını kaybetmiş, topluma karşı iyi duygular beslemeyen bir iş adamı ve onun ders vermeyi seven kardeşi.
Kurallar: Ancak bunun bir oyun olduğunu bildiğiniz zaman kuralların bir önemi olur. Size bu oyunu hazırlayan kimse, onun dediği olacak. Başka şansınız kesinlikle yok.
Nasıl kazanılır: Hayatınızın, sahip olduklarınızın ve etrafınızdakilerin değerini bilmeniz gerekiyor. Bunu öğrenmek için ölmeniz gerekse bile.



BATMAN ZERO YEAR/SECRET CITY

İNCELEME

YARASA GÖZLERİNİ DÖRT AÇMALI

Evet, hazır ülkemizde tekrar Batman basılmaya başlamışken (Arkham Knight'ın E3 gazıyla hiç alakası yok), Amerika'da devam etmekte olan ama henüz ülkemizde dilimize çevrilmemiş Batman serilerine de bir göz atalım dedik. Yakın zamanda çıkan ve New 52'nin ana Batman serisinin 4. cildi olan Zero Year da bu noktada imdadımıza hızır gibi yetişti.

Son yılların en başarılı Batman yazarlarından biri olarak nitelendirebileceğimiz Scott Snyder, Zero Year'da baş kötülerimizden birine de Batman'le kesişen bir orijin hikâyesi yazmış. "Büyük şeylerin ufak görünümlü başlangıcı" havasına sahip olan Zero Year, Red Hood çetesinin tabiri caizse nasıl Gotham'ı bilfiil işgal ettiğini okuyucuya başarıyla yansıtıyor. Snyder, Batman'in henüz her şeye hazırlıklı Kara Şövalye'ye dönüşmemiş toy ve inatçı halini anlatırken, bir yandan üstat Frank Miller'ın orijin hikâyesi olan Year One'a selam çakmayı ihmal etmiyor. Bruce'un amcasıyla yaptığı konuşmaları üzerinden Gotham'ın "köklülük" hissini de verip güzel bir Batman hikâyesinden bekleyebileceğimiz faktörleri de tamamlıyor ve kalemi çizer Greg Capulo'ya bırakıyor. Onun çizimlerine ise (belli yerlerde %100 uygun kaçmadıklarını düşünsem de) şapka çıkarmaktan başka bir şey yapamıyorum. -ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: "Daha önce görülmemiş bir orijin hikâyesi!" dedi ve terliği kafasına yedi.

★★★★☆

BOOKS OF MAGIC

İNCELEME

"Bilim, evren hakkında onu gerçekliğe bağlayacak şekilde konuşmanın bir yolu, büyü ise evrene görmezden gelemeyeceği kelimelerle konuşmaktır. İkisi nadiren bağdaşır." Books of Magic'in en basit haliyle nasıl bir kitap olduğunu bu satırlardan anlamak mümkün. Neil Gaiman her ne kadar bu çizgi romanı DC Universe çatısı altında yazmış olsa da elini korkak alıştırmamış, pek çok tanıdık karaktere de yer vermiş; John Constantine, Phantom Stranger, Doctor Occult ve Mister E kitapta önemli roller oynuyorlar ama başkarakterimiz Tim Hunter. Tim, bu dört karakter tarafından büyü gücünü kullanmayı tercih edip etmeme konusunda kararını bilinçli bir şekilde verebilmesi adına farklı diyarlara uzanan bir yolculuğa çıkarılıyor. Yol boyunca Dream of the Endless, Spectre, Death gibi pek çok önemli karakterle karşılaşıyor, evrenin sonuna gidiyor. Bu bağlamda okuyucu olarak biz de DC evrenin tarihine, büyü kavramına ve önemli figürlerine de göz atmış oluyoruz. Güç sahibi olmanın ne demek olduğundan habersiz bir çocuğun bilge olma yolunda evrenin başlangıcına ve sonuna tanık oluşu, ellerinde şekillenebilecek olasılıkları görmesi, Neil Gaiman'ın zaman zaman masalsı, zaman zaman da tekinsiz bir havaya sahip olan anlatım tarzını destekleyen çizim ve çini teknikleriyle birleşiyor. -ONUR

MARVEL AXIS

HABER

RED SKULL MODASININ GEÇMEDİĞİNİ KANITLAMA PEŞİNDE!

Original Sin'in bitişinin ardından son baharda yeni bir event başlayacak; AXIS. En başta yazar koltuğuna oturan ismin Rick Remender olacağını belirteyim. AXIS'te Marvel kahramanlarının karşılacağı zorluklar da Uncanny Avengers kökenli. Avengers vs. X-Men sırasında ölen Charles Xavier'ın beynini ve güçlerini (bana kalırsa epey zorlama bir şekilde) ele geçiren Red Skull, artık Red Onslaught adını almış ve X-Men ve Avengers'a meydan okuyacak kadar güçlenmiş halde. Tabii bunu yalnız yapmaya niyeti yok, ona destek olacak kişiler arasında Loki, Dr. Doom gibi büyük oyuncular ve Sabertooth, Carnage, Hobgoblin gibi biraz daha kişisel düşman tadında süper kötüler de var.

AXIS, Avengers ve X-Men'i daha önce hiç yapmadıkları bir biçimde güçlerini birleştirmeye zorlayacak. Event kendi içinde 3 parçaya bölünecek ve ilk parçadan sonra olanlar hakkında yazarların ağzını bıçak açması insanı meraka düşürüyor. Olacakları epey merak etmekle beraber, kendi adıma modasının biraz geçtiğini düşündüğüm Red Skull'ın ya defterinin tamamen dürülmesini ya da süper kötü hiyerarşisinde daha merak uyandırıcı ve taze konuma getirilmesini umuyorum. -ONUR



MICHAEL MOORCOCK

İŞTE O ADAM, BİR GRİ ŞÖVALYE

1955'te *Kralın Dönüşü*'nün yayınlanmasıyla birlikte **Tolkien**, bilinen anlamdaki fantastik edebiyata altın çiviyi çakmıştı. Hemen sonrasında sayısız ucuz taklit onun üçlemesini kopyalamaya çalışacak ve her biri zaman içerisinde yok olacaktı. Bilgisine ve yeteneğine tek kelime edemeyeceğimiz Tolkien, zamanına ters düşen yaratımlarına rağmen bir şekilde bilindik bir konuya odaklanmıştı. Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi katmanlı dokusu ve yılların birikimiyle yoğurulmasına karşın ustanın tuvalini siyah ve beyazla sınırlandırmasına dayanıyordu.

Kopyacılar ustayı sömürmeye devam ededursun, **Michael Moorcock** 1961'de bir öykü yazdı ve tüm o siyahla beyazlar birbirine girip ortaya grilikten doğan bir şey çıktı. 1961'de bilinen fantastik edebiyat belki de ilk anti kahramanına kavuştu. *Melniboné*'un prensi **Elric**'in yaratıcısından bahsediyorum. Sonrasında 6 kitaplık bir seriye dönüşecek ve **Drizzt** ile **Raistlin** gibi iki kemik karakterin doğuşunda hayati rol oynayacaktı.

Michael Moorcock Türk okurlarına maalesef uzak bir yazar. Ülkemizde iki serisi ve bir kısa romanı çevrilmiş, hakkı çok yenmiş bir usta. 6:45 ve Phoenix Yayınevi'nden çıkan bu eserlerin çevirisi rezalet. Ama Moorcock o rezalette bile farkını gösteriyor.

Şimdi herkesin aklı Drizzt ile Raistlin'e esin kaynağı olmada kalmış olabilir, ama buna geçmeden önce ben özellikle bir şeye değinmek istiyorum. Sadece fantastikte değil, bilimkurguda da çok önemli adımlar atmış bu adamı biraz tanıyın. Çünkü o, söz konusu bilimkurgu olunca, İngiltere'de "New Wave" adlı alt turun yükselişinde çok ciddi rol oynamıştır. Nedir New Wave peki? Bilimkurgunun pozitif bilimlerden kopup sosyal bilimlere dönüşü ve sosyolojiyi, felsefeyi ve en önemlisi psikolojiyi bir bilim dalı olarak bağrına basışıdır. Bir dönüm noktasıdır. Belki de bir uyanıştır.

Hadi filmi başa saralım, yeniden başlayalım. Michael Moorcock diyorduk. Elric'i yaratarak fantazya tuvalini griye boyamasından bahsediyorduk. Böylece Melniboné'lu Elric doğuyor. Hedonist ırkın hastalıklı prensi. Zevkle eziyetin her türlüsünü benimsemiş bir ırkın yıkımını getirecek gelecekteki kralı. Hasta kral, ahlak kavramını sorgulayan Elric. Albino kral Elric'ten bahsediyorum, tanıdınız mı? Hastalığı dolayısıyla çabuk yorulan ve ruhları emen kılıcı Fırtınayaratan olmadan tükenip giden Elric.

Ama sakın Elric'i iyi diye nitelendirmeyin! Halkının çöküşünü getirirken bile iyi bir adam değil. Kaos ve Düzen adındaki zıt güçlerin oyununda sürüklenirken zora düştüğünde Kaos Lordu Arioch'a *"Lordum Arioch için kan ve ruhlar!"* diye seslenen bir adam.

Onu sadece Elric ile tanımak yanlış olur. İşte O Adam'da İsa olgusuna öyle bir bakış sunar ki ölüm tehditleri havada uçuşur. Bilimkurguda da ne kadar dikbaşlı olduğunu göstermekten çekinmez. Zaman yolcusu bir adamın İsalaşmasını tepki çekecek biçimde yazarken geri adım atmaz.

Biz onu ülkemizde yeterince tanıyamadık ama hala geç değil. Sahafları biraz arşınlayın ve Fırtınayaratan'ın sizin de ruhunuzu emmesine izin verin. **-Hazal**



OKUNMASI GEREKENLER:
- Elric Destanı
- İşte O Adam
- Hawkmoon Destanı



1

1. Drizzt'e Etkisi

Elric, kendi halkının kötücül ama daha çok hedonist yapısına ters düşmektedir. İlk kitaptan beri halkının çöküşünü getireceği söylenir ve kısa zamanda gerçekleşir de. İleride yol açacaklarından pişman oluşu, vicdanın devreye girişi ve sorgulamarıyla Drizzt'in yaratımına bir hayli esin kaynağı olmuştur. Ama Drizzt'in çelişkileri daha çok iyilik yönündeyken Elric için durum böyle değil. Çünkü o, halkının doğasına sırtını tamamen dönmemektedir.

2. Raistlin'e Etkisi

Elric bir albino ve dolayısıyla bembeyaz bir tenle saçlara sahip. Aynı zamanda ruh emen lanetli kılıcını almadan önce hastalıklı bir büyücü kral. Bitki karışımından oluşan çayını içmeden ayakta durması bile imkansız. Çok mu tanıdık geldi? Elric de gün gelip Raistlin gibi hastalıklı olmaktan çıkıyor ama ikisinin de bedeli ağır oluyor. Unutmadan, bu ikilinin tanrılarla ciddi sorunları var.

3. Çoklu Evrenin İnşası

Yazarın getirdiği yeniliklerden biri çoklu evren düzenidir. Elric serisi boyunca karşımıza çıkan, başka dünyalardan gelen kahramanlar birleşip Ebedi Şampiyonu oluşturur. Yazarsa hepsi için apayrı seriler yazmıştır. Hepsi birbiriyle etkileşimdedir ve Ebedi Şampiyon'un parçalarıdır. Dilimize kazandırılmış Hawkmoon da buna dahildir. Aynı numaralı resimse bu parçalardan biri olan Elric ile Corum'un ne kadar farklı karakterler olduğuna dikkat çekmektedir.



2



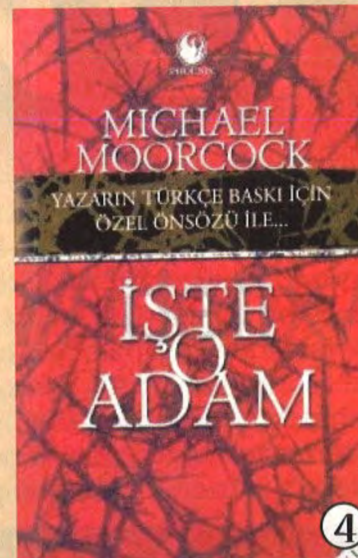
3

4. O Adamı Yakalayın!

"İşte O Adam" kitabıyla İsa peygamberi çok başka biçimde yansıtan yazar, Hıristiyan dünyası tarafından ölüm tehditlerine boğulmuştur. İlginç biçimde aynı kitapla Nebula Ödülü'nde En İyi Kısa Roman ödülünü kucaklamıştır. Yazarın bu kitapla ilgili değindiği en ilginç şeyse Müslüman arkadaşlarının diğerleri gibi karşılık vermediğini söylemesidir. Türklerle oldukça güzel ilişkileri olan yazar, onu eleştirenlere bu Türkleri örnek göstermektedir.

5. "Yemeklerinize Bayılıyorum"

Ne alaka diyorsunuz, değil mi? Michael Moorcock bir İngiliz ve Türkleri çok seviyor. Türk komşuları ve arkadaşlarından bahsederken Türk yemeklerine olan düşkünlüğüne de değinmeden geçmiyor. Tüm bu dediklerimin kanıtını İşte O Adam kitabında, Türkiye baskısına özel olarak yazdığı önsözde bulabilirsiniz. British Fantasy Award, Hugo, Nebula ve daha pek çok ödülde yaşam boyu başarı ödülü almış bu yazarın sevgisi tarafımızdan karşılıksız değil.



4



5

GELECEKLE HESAPLAŞMAMIZ BİTMEDİ

Ofisteki yemek üstü nerd sohbetlerimizin birinde fark ettik ki bu sene dergi içinde bilimkurgu sineması hakkında çok ahkâm kesmemişiz. Bunun sebebi tabii ki yılın ilk yarısında doğru düzgün bir bilimkurgu filmi bulamamış olmamızdı. Fakat yılın geri kalan filmlerine şöyle bir baktık ve 2014'ün asıl potansiyelinin kalan 5 aya yığıldığını gördük. Ha tabii Interstellar gibi filmler için böyle "potansiyel" falan gibi sözcüklerle ileri geri konuştuğumuzu sanmayın, zaten konuşanı kara delik çarpar. Bağırarak gelen bu gibi yapımların yanında gözünüzden kaçmış olabilecek birkaç yapıma da yer verdik. Birbirinden fazla tema var, istediğinizi seçin. Ama nihayetinde bu yaz, ömrümüzün yetmeyeceği zamanları sinema perdesinde izleyeceğiz **-Pozan**







INTERSTELLAR

"Murphy yasası kötü bir şeyler olacağı anlamına gelmez. Anlamı, bir şeyin olacağı varsa olur.." dedi Cooper, lastiği patlamış aracının yanında kendisine neden kötü anlama gelen bir isim verildiğini soran küçük kızı Murphy'e. Ve kısa bir süre sonra ailesini geride bırakmak zorunda kalıp, yıldızlar arası bir yolculuğa çıktı...

Interstellar isminin ilk ortaya çıkmasının üzerinden sanırım 8 sene geçti. Jonathan Nolan'ın yazdığı bu bilim kurgu senaryosunu Steven Spielberg yönetecekti. Zamanda yolculuk, kara delikler, yıldızlar arası seyahat v.b. konular konuşuldukça elim ayağım titriyordu. Sonra proje iptal oldu ve iyi ki de iptal oldu. Aktif senaristlerin en iyilerinden biri abisi ve aktif yönetmenlerin en iyisinden biri olan Christopher Nolan ile projeyi tekrar gözden geçirdi, senaryoyu güncelledi ve *Dark Knight* üçlemesi biter bitmez işe koyuldu. Bu yüzden *Interstellar* ismini duyduğumda artık sadece el ayak değil bütün bedenimi titretiyorum heyecandan.

Yakın gelecekte başta besin olmak üzere yaşam kaynaklarının çoğunu tüketen dünya artık sonuna hazırlanmaktadır. Bilim adamlarına göre insanlık dünya üzerinde ölmek zorunda değildir. Bir solucan deliği keşfeden bilim adamları, **Kip Throne**'nun "Solucan delikleri sayesinde zaman-mekan göz etmeksizin yıldızlar arası yolculuğun olabileceği" teorisinden yola çıkarak bir ekibi solucan deliğine yollama kararı alırlar. İnsanoğlunun kurtuluşu solucan deliğinden girip nereye çıkacağı belli olmayan bir keşif grubunun elindedir. Amaç başka yıldızlara yolculuk mudur yoksa zamanda yolculuk mudur? Peki ya paralel evrenler? Hiçbirini şu anda tam olarak bilemiyoruz ve film sinema salonunda bittiği ana kadar da bunu bilmeyeceğimiz hatta daha sonrasında bile kafamızın karışıcağına eminim. Nolan, filmlerindeki gizem perdesini vizyona girene kadar aralamayı sevmiyor. Bunu sevmemesinin nedeni de tabii ki twistler. Hemen hemen her filminde çılgın twistlere yer veren yönetmen sadece senaryonun bu yapısı ile yetinmeyip hem teknik anlamda, hem oyuncu yönetiminde, hem aksiyon hem de drama konusunda etkileyici yapımlara imza atıyor. Nolan kardeşlerin her filmi yıllarca heyecan içinde bekleniyor ve kalite konusunda bizi hiçbir zaman şaşrıtmıyor. Kara delik, zamanda yolculuk ve paralel evrenler gibi temalar ise tam onlara göre! Yakın gelecekte geçen bilim kurgu öyküleri, bir Nolan'ın elinde her zaman gerçekçi bir tarz ve akıl patlatan senaryolar ile gelmeye devam edecek gibi.

Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Michael Caine, Jessica Chastain gibi isimlerden oluşan harika bir kadro var ve yayınlanan fragmanlarda neredeyse hiç birini görebilmiş değiliz. Üstelik bir de Matt Damon gizemi var ki büyük ihitmalle filmin twistlerinden biri olacak. Çok büyük bir film geliyor arkadaşlar, gerçekten öyle böyle değil. Şu ana kadar *Interstellar* hakkında izlediğiniz, duyduğunuz ve bilmemizi istedikleri herşey bence bu yapımın çok ufak bir parçası. Mümkünse Kasım ayına kadar ölmeyelim.

VİZYON TARİHİ: 7 Kasım 2014
YÖNETMEN: Christopher Nolan
OYUNCULAR: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica chastain, Micheal Caine, Casey Affleck, Topher Grace, Matt Damon

LUCY

Luc Besson bilim kurguya yönetmen olarak geri dönüyorsa orada biraz durup heyecanlanmak gerekiyor aslında. *Fifth Element*'den beri bu konuda kamera arkasına geçtiğini söyleyemeyiz. O zaman yanına dönemin fıstığı **Milla Jovovich**'i alan usta yönetmen bu defa günümüzün fıstığı **Scarlett Johansson**'u ikna edip başrole taşıyor. Eh, görüldüğü üzere hava şartları uygun, zemin hazır ve bahsi geçen isimler hiç de boş değil. Lucy bir *Fifth Element* tarzı hardcore bilim kurgu değil, öncelikle bunu belirtelim. Bir uyuşturucu kaçakçısı olan Lucy, taşımakta olduğu ve ne olduğunu bilmediği bir uyuşturucunun kazara kanına karışması sonucunda beklenmedik bir şekide insan üstü özellikler kazanıyor. Hızlı iyileşme, telekinezi, sağlamlık gibi bu güçler sayesinde kendisi tek kişilik bir *X-Men* takımına dönüşüyor diyebiliriz. Bu durum tabii ki hayatını alt üst ediyor, gerisi ise Scarlett'in *Black Widow* olarak öğrendiği haraketler ve saf aksiyon! *Limitless*'ı hatırlar mısınız? İşte *Lucy* onun biraz daha aşırı doz alanı olacak gibi. Luc Besson'un bilim kurguya dönüşünü müjdelemesi açısından bile kayda değer.

Bu filmin Black Widow'un orijin hikâyesi olmasını isteyenler az değil.

VİZYON TARİHİ: 8 Ağustos 2014
YÖNETMEN: Luc Besson
OYUNCULAR: Scarlett Johansoon, Morgan Freeman, Analeigh Tipton



DAWN OF THE PLANET OF THE APES

Caesar'ın hakkı Caesar'a! Beklenmedik kalitede gelen bir orijin hikâye ile *Maymunlar Cehennemi* ismini yeniden gündeme getiren ilk filmin ardından devamının gelmesi kaçınılmazdı. Bu klasik hikâyenin ve film serisinin ne kadar büyük bir kült olduğunu söylemeye sanırım gerek yok. Bilim kurgu sinemasına bu derece büyük ve kusursuz politik-felsefi bir alt metin yükleyen filmler çok gelmezdi. *Maymunlar Cehennemi* serisi özellikle ilk filminin final sahnesinin ardından tam bir beyin karmaşasına yol açarak izleyicinin eseri ve kendisini yeniden sorgulamasına yol açıyordu. Peki ya maymunlar nasıl olur da gezegenimizin yeni ve zeki sahipleri olmuşlardı? Yazılan alternatif hikâyeler bir yana, sinematik evreni tamamlayan ilk filmin ardından şimdi de bizi büyük bir savaş bekliyor. Bu savaşın fitilini maymunların ateşlemediğine de emin olabilirsiniz. Bu filmin gerçekten ayrı bir havası var. Dünyanın sonu temalı felaket senaryolarına bambaşka bir boyut getirmesinin yanında günümüz sinema teknolojisini sonuna kadar zorlayan görsel efektleri de takdir edilesi. Maymunların bir avuç kalan insanlarla olan bu hararetli ilişkisi, ilk filmin dramatik havasını değiştirip daha çok aksiyon ve felsefi alt metne dönüşerek karşımıza çıkacak. Gezegeni onlara bırakmamızın zamanı geliyor.

VİZYON TARİHİ: 11 Temmuz 2014
YÖNETMEN: Matt Reeves
OYUNCULAR: Jason Clarke, Gary Oldman, Andy Serkis

EARTH TO ECHO

Dünya dışı varlıklar ve çocuklar. Birçok defa bu konunun sinema perdesine taşınmasının tek nedeni gerçekten de çocukların bu konuda hayal kurmaktan hiçbir zaman vazgeçmemesidir. İçindeki bilinmeze karşı olan korkuyu maceraya ve arkadaşlığa dönüştürebilen yegâne varlık ne de olsa çocuklardır. Dünya dışı bir varlık, mitolojik bir yaratık, insan yapımı bir canavar, duyguları olmayan bir robot ya da kendisini anladığını düşündüğü sıradan bir hayvan bile bir çocuğun yol arkadaşı olabilir. Çocuklar yadırgamaz, çocuklar sorgulamaz, çocuklar maceradan hiçbir zaman kaçmaz. Bu yüzdendir ki çocuk ve uzaylı temalı filmleri severiz ve kendimizden hiçbir zaman yaşayamayacağımız ama hayalini kurduğumuz bir şeyler buluruz. *Earth to Echo* da sinema seyircisinin bu açığını yakalamaya çalışan ve birkaç yenilikçi fikir ile ilgi çekmeye çalışan bir yapım. El kamerası ile çekilen filmlerden biri kendisi. Mockumentary etkisi yaratmak derdinde değil de çocukların bu macerasına bizi daha çok katmak için bu yöntemi seçmiş gibi. Dünya dışı bir varlığı keşfeden 3 çocuğun onu koruma odaklı macerası bize sık sık *E.T.*'yi hatırlatabilir, el kamerası v.b. çekim tarzı biraz *Super 8*'i andırabilir ama fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla bu filmde kendine özgü bir şeyler de var. Sanki finale doğru filmin olgunlaşıp ciddi bir konuya dönüşebileceğini seziyoruz. Öyle olmasa bile *E.T.*'nin yanına biraz yaklaşabilirse kâfidir.

VİZYON TARİHİ: 2 Temmuz 2014
YÖNETMEN: Dave Green
OYUNCULAR: Teo Halm, Astro, Reese Hartwig, Ella Wahlestedt

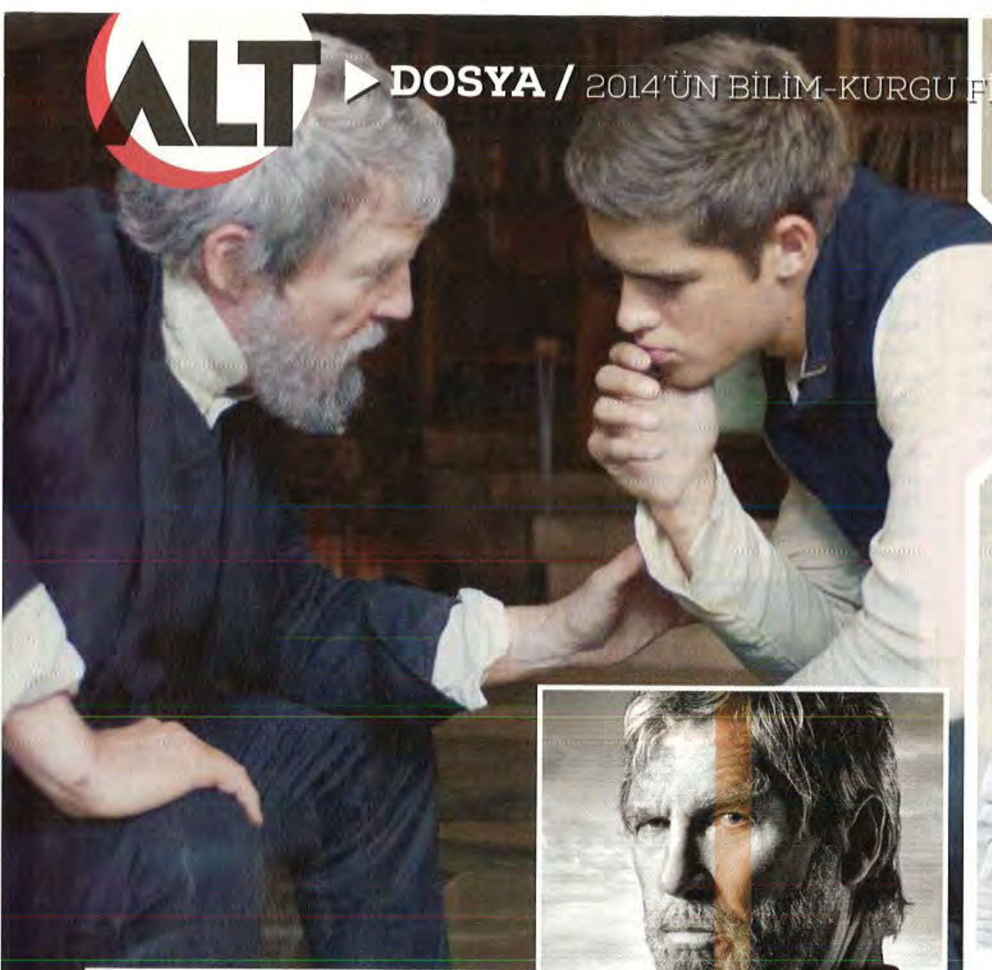
Ne çok film "Çocuklar için" dendiği hâlde bekletinlerin üstüne çıkmıştır.

BIG HERO 6



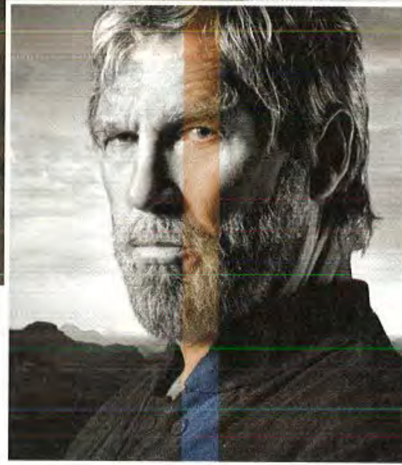
Disney için kendini aştı dersek hiç de yanılmayız. Pixar, Marvel ve Lucasfilm'i satın almalarının ardından hem bir para basma makinesine döndüler, hem de ilginç bir şekilde kaliteli yapımlara da imza atarak kazandıkları paranın hakkını verdiler. *Big Hero 6* ise Disney'in elindeki Pixar ve Marvel markalarını birleştiren bir çizgi roman uyarlaması ve animasyon olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Pixar, filmde yapımcı olarak yer almıyor ama *Monster Inc.* gibi filmleri yapan ekibini bu filme yönlendirmiş durumda. Marvel tarafından yayınlanan çizgi romanın da *Avengers*'ın Japon versiyonu olduğunu söyleyebiliriz. Karakterler, hikâyeler, çizimler ve mizah Japon kültürüne özel. San Fronsokyo'da (San Francisco ve Tokyo'nun karşımı) yaşayan bir çocuğun kendi yarattığı **Baymax** isimli robot ile birlikte başka kahramanları da yanına alarak bir takım kurmasını anlatan çizgi romanın filme ne şekilde uyarlanacağı henüz belli değil ama **Hiro** ve **Baymax** kesinlikle filmde yer alacaklar. Uzun zamandır iyi bir bilim kurgu animasyonu izlemiyorduk, bakalım *Big Hero 6* izleyip unutulucak mı yoksa en iyi animasyonlar arasına girecek mi, göreceğiz.

VİZYON TARİHİ: 9 Aralık 2014
YÖNETMEN: Don Hall
OYUNCULAR: T.J. Miller, Jamie Chung, Maya Rudolph





THE GIVER



İnsanlığın dibini görmesinin ardından bütün değerlerin yok olduğu distopik bir dünya düşünün. Hemen düşündünüz değil mi? Çünkü bunu zaten defalarca okuduk, izledik ya da oynadık. *The Giver*, bütün insanlığın standarda bağladığı, her şeyi gri gördükleri, hafızalarının ve tarihlerinin tamamen yok olduğu, acı, mutluluk, heyecan, merhamet ve sevgi gibi duyguların hissedilmediği, zayıflığa tahammülün olmadığı, bütün hayatınızın yönetildiği ve yönlendirildiği, cinsellik ve evliliğin olmadığı bir topluluğa dönüşmüş, ufak bir kesim tarafından yönetilen az sayıdaki insanların kapana kısılmış dünyasını anlatan bir kitap. Eh filmi çekilmese olmazdı değil mi? Kötü bulduğumu zannetmeyin çünkü kitap gerçekten iyi eleştiriler almış durumda. Çağımızın 1984'ü mü değil mi tartışılır fakat çağımızın iyi distopik eserlerinden de biri, o kesin. Filmin kadrosunda yer alan hatta direkt olarak *The Giver*'ı canlandıracak olan **Jeff Bridges** ve topluluğu yöneten insanlardan biri olan **Meryl Streep** çıtayı oldukça yükseltiyorlar. Geçmişi, renkleri, duyguları ve geri kalan her şeyi bilen yaşlı The Giver'ın yeni Giver'ı bulması ve bu gencin gerçekleri görmesi ile bu distopya yok olmaya başlayacak. Yani geri kalan genç oyuncuların ergen triplerine girmek yerine bu distopyanın farkına varıp, korkusuzca bu topluluğu kaosa, yani gerçeğe sürükleyeceklerini izleyeceğiz ve bu da filmi gayet ciddi bir havaya sokuyor. İyi bir distopya filmine hayır demeyeceğiz, kötü olursa o zaman konuşuruz.

VİZYON TARİHİ: 2014 – Belli değil
YÖNETMEN: Philip Noyce
OYUNCULAR: Brenton Thwaites, Alexander Skarsgard, Katie Holmes, Jeff Bridges, Meryl Streep, Taylor Swift

THE SIGNAL

Bir yılda kaç tane gizemli ve saf bilim kurgu filmi izliyoruz ki? Artık neredeyse hiç. *The Signal* bu açığı kapatmaya yemin etmiş gibi. Bugüne kadar yayınladığı afişinden fragmanına, konusundan oyuncularına kadar sisli bir hava arkasından öyle gizemli duruyor ki sinyali almakta güçlük çekiyoruz *(Eki eki eki)*. Özellikle yapımcı şirketin en bir sevdiğimiz **Focus Features** olması, yayınlanan harika fragman ile birleşince elimiz ayağımız birbirine girdi. Konusunu size anlatmaya çalışayım biraz; 3 adet MIT öğrencisi ile boş zamanlarında hacker olan genç, gizemli bir adamın talimatları ile MIT bilgisayarlarını hacklerler ve adamı bulmak için bir yolculuğa çıkarlar. Ortadan kaybolmalarının ardından bir anda Nevada çölünde bir tesiste uyanan gençlerden biri karşısında biyolojik tehlike giysisi ile oturan **Laurence Fishburne**'ün sorusu ile kendini bir kaosun içinde bulur; *"Bu dünyadan mısın?"*. Hackerlar ile başlayan, daha sonra dünya dışı muhabbetlere bağlanan ve ortada gizemli bir sinyalin bulunduğu bu uçuk özet en sıradan bilim kurgu takipçisinin bile ilgisini çekmiştir diye düşünüyorum. Bu gizemi yakında çözecek olmamız bizi sevindiriyor.

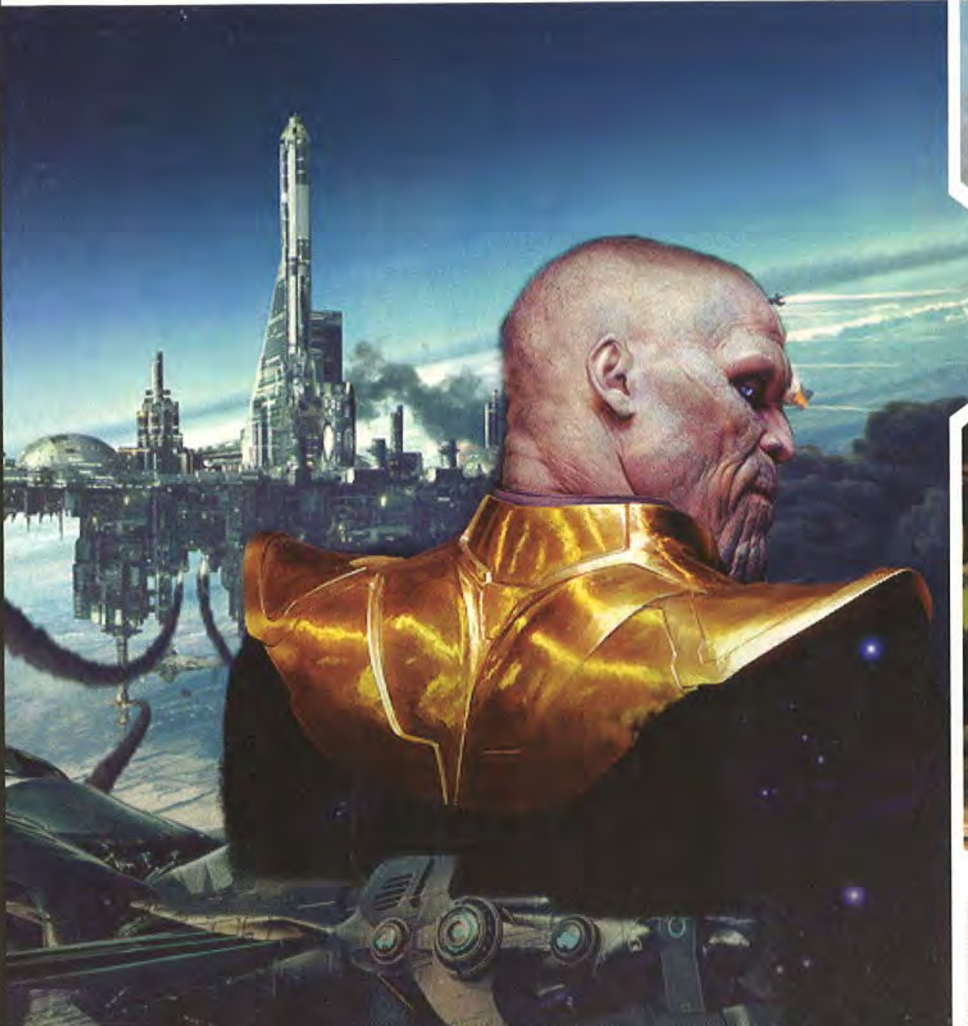
VİZYON TARİHİ: 18 Temmuz 2014
YÖNETMEN: William Eubank
OYUNCULAR: Brenton Thwaites, Laurence Fishburne, Olivia Cooke

PREDESTINATION

Ooo zamanda yolculuk, alırım bir dal! Bu kalıbı dergi içinde biri ne zaman kullanacak merak ediyordum, bana kısmetmiş. Bilenler bilir, zamanda yolculukla kafayı kırmışlığım vardır. Her ay dergiyi alanlar geçtiğimiz aylarda hazırladığım "Zamanda Yolculuk" dosyasını okumuşlardır *(Aaa, o dosyayı sen mi hazırlamıştın? Altında imzan yoktu gerçi ama... neyse öyle olsun. -Serp.)*, okumadılarsa hemen dönüp okumalılar çünkü karşımızda, o dosyada bahsettiğim **Robert A. Heinlein** kısa öyküsü *All You Zombies*'den uyarlanacak ya da henüz belli olmamakla beraber sadece esinlenecek bir film var. Öykü, zaman yolculuğundaki paradoksları anlatabilmek adına yazılmış en uçuk eserdir. Bu öyküye göre hikâyenin odağındaki kişi kendisinin hem annesi hem de babasıdır. Bu konudan yola çıkan film bize neler sunacak kestirmek güç ama başrolde yer alacak **Ethan Hawke** ve öykünün bahsedilişi zamanda yolculuk teması merak seviyemizi en üstlere çıkartmış durumda. *Daybreakers* ile tanıdığımız **Spierig Kardeşler** tuhaf bilim kurgu filmleri tarihçesine yeni bir eser kazandırabilecekler mi bu sene içerisinde göreceğiz.

VİZYON TARİHİ: 2014 – Belli değil
YÖNETMEN: Michael Spierig, Peter Spierig
OYUNCULAR: Ethan Hawke, Noah Taylor, Sarah Snook







GUARDIANS OF THE GALAXY

Evet, Anakin'in birkaç defa *"birlikte yönetebiliriz"* diye dile getirdiği galaksiden bahsediyoruz. İşte o koca galaksinin Marvel tarafından çizgi olarak yaratılan en çılgın, en uyumsuz ve en cesur gardiyanları şimdi de Disney'in başlattığı sinematik Marvel evrenini korumaya geliyorlar. Marvel sinematik evreninin 3. safhası gerçekten çok büyük olacak ve Thanos sağ olsun Guardian of the Galaxy bu safhada önemli bir rol alacak. Bütün bunlara şahit olmamıza daha bir kaç yıl var ama Disney sayesinde orijin hikâyeleri de yeteri kadar epik olabiliyor. Guardian of the Galaxy ile tanışacağımız için gerçekten çok heyecanlıyız ve bir o kadar da hazırız.

Iron Man ile biraz da olsa gerçekçi bir havada başlayan Marvel sinematik evreni artık galaksiler arası bir boyuta çoktan ulaştı. Hatta *Thor* sayesinde manevi boyutlardan da nasibini almış durumda. Yani artık çizgi romanlarda olduğu gibi bu evrende olan bitene de fazla şaşırmamak ve alışmak gerekiyor. New York'un savaş alanına dönmesinin ardından bütün dünyanın elbet bir gün tehdit altında kalacağını biliyoruz. Ne de olsa Marvel'ın elinde dünyayı çiğneyerek yiyebilecek kadar büyük birçok galaksiler arası ruh hastası var. Sinematik evrenin merkezinde bulunan *Avengers*'ın yolu muhakkak Thanos'a kadar uzanacak. Ve Thanos'a giden yol *Guardians of the Galaxy*'den geçiyor. Disney belki de sinema tarihinde en ince şekilde ve uzun vadeli işlenen evrenlerden birini yarattı. Gardiyanları tanıyacağımız bu hikâyede karşımıza ilk Star-Lord çıkacak. Aslında bir dünya vatandaşı olan Peter Quill çocukken dünya dışı varlıklar tarafından kaçırılıyor ve hayatını bir nevi otostopçu olarak geçiriyor. Tıpkı Douglas Adams'ın otostopçusu gibi. Uzay'da ne kadar pis iş varsa yapan lordumuz son işinde yakalanıyor ve galaksinin en büyük hapisanesine kapatılıyor. Burada suikastçi Gomora, kaba saba ve silah ustası bir rakun olan Rocket Racoon, yol arkadaşı ve ent kılıklı Groot, ciddi anlamda manyak olan Drax the Destroyer ile tanışarak bir şekilde takım haline geliyor ve Guardians of the Galaxy ismini alıyorlar. Marvel'ın 1969 yılında yarattığı ve 2008'de tazelediği bu çizgi roman serisi, sinema perdesinde özlediğimiz uzay operalarından birine imza atacak gibi görünüyor. Başta mizah olmak üzere aksiyon, dostluk, savaş v.b. her öğesi kendine özgü bir absürtlük içeren bu seri, senenin en eğlenceli bilim kurgu filmi olmaya aday. Sinematik evren ile nasıl birleşeceğini ise ilerleyen zamanlarda göreceğiz ama kusursuz olacağına da eminiz.

VİZYON TARİHİ: 1 Ağustos 2014
YÖNETMEN: James Gunn
OYUNCULAR: Chris Pratt, Zoe Saldana, Lee Pace, Bradley Cooper, Vin Diesel, Dave Bautista, Djimon Hounsou, Benicio Del Toro, John C. Reilly

THE MAZE RUNNER

Son yıllarda genç karakterlerin dünyayı kurtardığı bilim kurgu ya da fantastik türünde filmlerin ne kadar da çoğaldığını fark ettiniz mi? Etmemek elde değil fakat bunun asıl sebebi bu tür kitap serilerinin çoğalmasından kaynaklanıyor. Hatta birçok yazar sadece film haklarını satıp parayı kırabilmek adına bu tip kitaplar yazıyor. Arada kaliteli̇leri var tabii ki ama bilim kurgu edebiyatının özellikle Amerika'da, ergen gençlerin ütopik dünyalar içindeki maceraları şeklinde bir çöplüğe döndüğünü söylersek pek yalan olmaz. *The Maze Runner* üçlemesi bu çöplükten sıyrılabilenlerden biri gibi sayılabilir. Ama Amerika'da bir kitabın satış rakamlarına güvenmek bile güç. 60 gencin sadece kendi isimlerini hatırlayarak bir labirentin içinde uyanmalarını konu alan bu öykü kıyamet sonrası bir evren tasviri içerisinde geçen *Küp* filmi tadında diyebiliriz. Kafanızda *Cube* v.b. filmlerdeki klostrofobik mekanları çıkarın ve 60 kendini bilmez genci gizemli ve doğaya ait bir labirentin içine salın. Labirentten çıkması gereken ya da hayatta kalması gereken gençlerin ergen gazı ile güç ve zekâ çatışmasına gireceklerinden eminiz. Bunun kaliteli anlatımı, kafa karıştırıcı ve gizemli bir senaryo ile işlenirse, karşımızda potansiyeli sağlam bir film serisi olduğunu söyleyebilirim. Bir tek yönetmen **Wes Ball**'un ilk uzun metrajlı filmi olacak olması gözümüzü korkutuyor. Bu labirentte kaybolmak keyifli mi olacak, bunu sonbaharda göreceğiz.

VİZYON TARİHİ: 19 Eylül 2014
YÖNETMEN: Wes Ball
OYUNCULAR: Dylan O'Brien, Kaya Scodelario, Will Poulter

O GÜZELİM LEGO TECHNICS'LERİ ALAN HANGİNİZDİ? ÇIKSIN ORTAYA! OYNUCAZ!

THE LEGO MOVIE

"EVERYTHING IS AWESOME!"

Bir yılbaşı gecesiydi hatırlıyorum, babamın ablamla beni bir hafta boyunca "Bu sene Noel Baba kesin gelecek, söz verdi!" diyerek gaza getirdiği, saat 00:00 olduğunda bahçeden sesler duyduğunu söylediği, bahçe kapısına koştuğumuzda kapının önünde kocaman bir hediye paketi bulduğumuz bir yılbaşı gecesi. Şu anda boğazımı düğümleyen o gece, yaşandığı sırada ise neredeyse mutluluktan ölmemi sağlayacaktı çünkü o kocaman hediye paketinden bilmem kaç bin parçalık bir LEGO seti çıkmıştı! Yani LEGO demek çocukluk demek, LEGO demek hediye demek, LEGO demek yaratıcılık, hayal gücü ve sıcacık bir eğlence demek. Bu çocukluk hislerini özleyen yetişkinler olarak yaşımıza uygun LEGO eğlencesini video oyunlarından aldığımız bir dönemde neden sinema perdesi de bunu test etmesin ki? *The LEGO Movie*, markanın popülerliğini ve yetşikinlere olan hitabını tam zamanında kullanabilmeyi başaran, dönemin en kaliteli animasyonlarından biri olarak karşımıza çıktı.

LEGO markası çok doğru hamleler ile eğlence sektöründeki hedefini geliştirmiş bir marka. Önce oyunlar ile LEGO'yu sadece bir oyuncak olmaktan çıkartıp popüler kültürün eğlenceli bir öğesi haline getirdiler. Üstelik kendi mizah tarzları, göndermeleri ve hicivleri ile bayağı bir takdir de topladılar. Sinema filmi de harika bir zamanlama ile, yarattıkları kimliğin üstüne bir çok şey ekleyerek geldi. Bugüne kadar animasyonlarda izlediğimiz kahramanlık hikâyelerinin bir benzeri olarak sıradan adamın kurtarıcı olmasını işleyen konusunun sıradanlığını bir yana koyarsak, rahatlıkla bu filmde bunun dışında sıradan olan hiç bir şey yok diyebiliriz. Öncelikle teknik olarak belki de yapılmış en detaylı animasyon filmlerinden olduğunu söylemek gerek. Bu kadar renkli, ıvır-zıvır dolu bir dünyanın bu kadar ayrıntılı bir şekilde animasyon olarak hayat bulması yoğun bir emek ve yetenek işi. **Phil Lord** ve **Christopher Miller**, *Cloudy with a Chance of Meatballs* ile yakaladıkları animasyon başarısının çok üst seviyesine çıkmış durumdalar.

Ve mizah. *The LEGO Movie* kesinlikle bir çocuk animasyonu değil. Renkli dünyasını keyifle izleyebilirler ama hem popüler kültür esprilerini, hem 80'lerin eserlerine kadar uzanan yoğun göndermeleri, hem de filmin alt metnini kesinlikle anlayamazlar. Hiçbir uzun metraj animasyonda bu kadar çok kültür öğesi ile dalga geçildiğini ben hatırlamıyorum. Seslendirmelerden, karakterlere kadar bütün her şey kusursuz bir özenle seçilmiş. Bütün bu gayri ciddi ve absürt mizahın içinde işlenen işçi sınıfı vs. kapitalizm ve bunun bağlandığı baba-oğul yaklaşımı ile hem duygusal anlamda hem de düşünsel anlamda etkileyici olmayı başarabilmiş *The LEGO Movie*.

Sizi o yılbaşı gecesine, yahut başka bir çocukluk anısına götürebileceği kadar, tükürük saçarak gülmenizi de sağlayacak ve LEGO'ya bir kez daha saygı duyuracak bir yapım. Evdeki LEGO parçalarını birleştirip yapılabilecek en güzel film bu. Bu dediğimi de filmin sonunda çok daha iyi anlayabileceğinizi düşünüyorum. Kaçırmayın. **– Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi animasyon filmlerinden biri!

★★★★★

EN KAHRAMAN OYUNCAKLAR!

WOODY



Biraz saf, biraz kurnaz ama her daim arkadaşları uğruna kahramanlık yapmaya hevesli Toy Story kovboyu. Kovboy dediğime bakmayın, Vahşi Batı'dan değil de Tatlış Güney'den geldiğine eminim. Anlamak için sırtındaki ipi çekmeniz yeterli.

TED - YUMOŞ



Aslında anti kahraman desek daha doğu olabilir. Genelde pis işlerle uğraşan bu ahlakı zayıf peluş ayı sonunda kıymet bilen ve fedakarlıkla bulunan bir dosta dönüşüyordu. Yani bildiğimiz Yumoş'a! Çamaşırlarımızın mis kokusunu ve yumuşaklığını kendisine borçluyuz.

ARCHER



Kendi oyuncak ırkını kurtarmasını geçtim Small Soldiers'da koca dünyayı da beraberinde kurtaran Gorgonites ırkının bu kahraman lideri pek şirin olmasa da nihayetinde kahramandır, oyuncaktır!

THE GRAND BUDAPEST HOTEL



Son yılların yıldızı parlayan yönetmeni **Wes Anderson**'ın filmleriyle aramızda inişli çıkışlı bir ilişki var. *Fantastic Mr. Fox*'a bayılmıştım, *The Darjeeling Limited*'i sevmiştim. *Moonrise Kingdom*'ı ise herkes ayılıp bayıldığı halde o kadar tutmamıştım. Belli bir sebebi yok bunun, Anderson'ın yöntemi ve kamerası çok belli zaten. Anlattığı hikaye ve karakterlerin ilginçliği sanırım benim sevip sevmememi belirliyor Anderson'ın filmlerini.

The Grand Budapest Hotel'i ise *Fantastic Mr. Fox*'tan sonra ikinci sıraya yerleştiririm rahatlıkla. Herşeyden önce, OHA O NASIL BİR OYUNCU KADROSU!? *Cehennem Melekleri*'nin kadrosunun "iyi oyuncular karmasını" yapmış abi. Oynayanların bir kısmının sadece soyadlarını sayıyorum: Keitel, Fiennes, Brody, Dafoe, Goldblum, Law, Murrey, Norton, Scwartzman, Swinton, Wilkinson... Bunlar sadece ana rollerde olanlar, bir de yan rollerdeki ünlüler var. Bu kadar ünlünün doluştuğu bir filmden anlamlı bir oyunculuk çıkmaz diyorsunuz ama Anderson'ın büyüsü sade bir hikâyeyi hoş bir komediye dönüştürmeyi başarmış. Hikayemiz iki dünya savaşı arasında ünlü bir hotelde odabaşı olan Gustave'ın ve akıllı yardımcısı "Sıfır Mustafa"nın hikâyesini anlatıyor. O kadar acayip şeyler gelip geçiyor ki gözünüzün önünden, 100 dakika sular seller gibi akıyor. - **Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU
"Wes Anderson klasiği" demek artık öyle kolay ki!
★★★★☆

PERSONA 3 - #1: SPRING OF BIRTH



Baştan anlaşalım: Böyle olmaz. Ecnebilerin "immersive" diye bir kavramı vardır ya, Türkçeye içine çeken, içinde hissettiren diye çevirebileceğimiz. *Persona 3*'ün olayı tam olarak bu, önemli olan oyunun içinde hissedebilmeniz. Nasıl *GTA*'nın, *Skyrim*'in ana hikâyesini alıp film yapsanız *GTA*'yı ve *Skyrim*'i hiçbir şekilde temsil edemeyeceği gibi bu film de *Persona 3*'ü temsil edemiyor. Tabii filmin başarısız olup olmaması değil burada mesele. Olmaz yani ya, doğasına aykırı. Yoksa aslında üçlemenin bu ilk filmi gayet de güzel. Oyunu oynamamışsanız hoşunuza gitmeyecektir muhtemelen ama oynamış iseniz de başından sonuna gülümseyerek izlememeniz mümkün değil. O tanıdık karakterler, o tanıdık mekânlar, Persona çağırmalar, Kadife Oda, Shoji Meguro'nun o mükemmel müzikleri... Uyarayım: Oyunu tekrar oynayasınız gelebilir. – **Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU
Oyunu oynayanlar için acayip keyifli, oyunu oynamamışlar hiç bakmasın bile.
★★★☆☆

JOURNEY TO THE WEST

Stephen Chow'u nasıl bilirsiniz sorusunu *"iyi biliriz"* diye yanıtlayanları böyle alalım. Chow kendine has, absürd bir çizgi film estetiğine sahip. Tuhaf komedi anlayışı ile de akıllarda kalan *Shaolin Soccer* ve *Kung Fu Hustle* ile tanıdığımız (ama kariyeri çok daha eskilere dayanan) oyuncu/yönetmen bu kez sadece kamera arkasında kalmayı seçmiş. Filmin konusu kötücül ruhları kendine has barışçıl yöntemler ile pasifize etmeyi amaçlayan genç bir iblis avcısının yolculuğu şeklinde ilerliyor. Hatta neredeyse bir dizi gibi birbirinden alabildiğine bağımsız zeki aksiyon sekansları ile ana hikâye bağlanmaya çalışılmış fakat zayıf kalmış. Oyuncuların performansları mevzusu bu kadar eften püften bir film için hayli iyi ve seyir zevkini arttırıyor, efektler başlarda gerçekçi iken sonlara doğru 2000'lerin oyun sinematikleri tadına geliyor ve *Asura's Wrath* oynadıysanız finalde bir hayli tanıdık manzaralarla karşılaşacaksınız. Kısacası yine eğlencelik ama bu sefer daha dağınık bir film çekmiş Chow usta, içerdiği malzemeler leziz olsa da bütün bir yemek olarak doyurucu olmamış. Kafa dağıtmak için izlenir. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU
Yaratıcı aksiyon sahneleri ile bezeli çılgın bir film. Arkadaş toplantıları için ideal bir eğlencelik.
★★★☆☆

KIDS RETURN - TAKESHI KITANO (1996)

Takeshi Kitano, çok yönlü sanat geçmişine ve renkli bir kişiliğe sahip, filmlerini beğenerek izlediğim bir sinema adamı. 1990'lardan kalma DVD raflarına bakarken gözüme çarpan *"Çocuklar Geri Döner"*, çekildiği dönemin mütevazı havasını yansıtmayı başaran bir yapım olmuş. Japonya'da bir lisede asık suratlı öğretmenler, sıkıcı ders programı, kasvetli şehir ortamından bunalmaya başlayan iki öğrenci, Masura ve Shinji çareyi gençlik enerjilerinde ve her koşulda gülümsetmeyi başarabilen mizah duygularında ararlar. Spor yaparak baskıcı otoriteden ve kötü alışkanlıklardan uzak durmaya çalışırlar. Yönetmen Kitano'nun tarzına uygun olarak, deli dolu sahnelerin ardından hüzünlü anlara tanık oldum film boyunca. 2013'te *"Kids Return: The Reunion"* adlı devam filmi de çekilmiş olan, eğlenceli sahnelerle dokunaklı mesajları bir araya getirmeyi zekice başarmış bu hikâyenin kapanış sahnesindeki son iki cümleye dikkat diyerek sonlandırayım bu ayki nostaljik turumuzu. – **Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU
Marcus'un bu katliamdan nasıl kurtulduğuna hala şaşıyorum, o derece.
★★★★☆

HBO ARTIK YAZIN DA BOŞ DURMUYOR! SİBEL KEKİLLİ'YE ROL VERİN AMA!

THE LEFTOVERS

GERİDE BIRAKILMAK BİR ŞANS MI YOKSA ŞANSSIZLIK MI?

HBO. Sanırım bu kanalın ismini söyleyerek başlamak gerekiyor tanıtıma. Hani "yolun geri kalanını eşeklerle devam edeceğiz" uyarısı vardır ya. Oradan sonra yola devam etmek istemeyenler evlerine döner ve doğanın çetin ama daha gerçekçi şartları ile zorlanmak istemezler. O yolu alabileceklerini sanmazlar, can güvenliklerinden bile şüphe ederler. O renkli yolculuk bir anda soğuk, karanlık ve tehlikeli bir hâl almıştır. İşte HBO da televizyon dünyasında bu tip bir uyarı olarak kullanılıyor artık. Çünkü rüya ekranının çıtasını gerçekçi, kaygısız ve sansürsüz bir tekme ile bayağı yukarıları savuran bu kanal gerçekten her izleyiciye göre değil. *The Leftovers* belki bunların arasında en izlenebilenlerden biri olacak ama siz yine de onun bir HBO dizisi olacağını ve uyarlandığı kitabın korkusuz ve kaygısız bir kitap olduğunu bilin derim.

Dizinin yaratıcı ekibinin başında **Damon Lindelof** var. *Lost*'tan ağzı yananlar hemen *The Leftovers*'ı üflemeye başlamasın çünkü bu dizi direkt Lindelof'un beyninden değil **Tom Perrotta** gibi iyi bir romancının kitabından uyarlanıyor. Üstelik HBO güvencesi ile ekranlara yansıyor. Kaldı ki Lindelof'un *Lost*'un ardından toparlamak isteyeceği bir TV kariyeri de var. Bunları birleştirdiğimizde yapımın dikkatlice hazırlanıp ve en önemlisi başarılı bir şekilde ekrana uyarlanıp karşımıza çıkmasını beklememiz gayet doğal. Yayınlanan tüm fragmanlar da bize bunu hissetiriyor zaten.

Dünya genelinde ortadan bir anda kaybolan milyonlarca insanın nereye gittiği, başlarına ne geldiği gizemini ve geride kalan insanlar üzerindeki etkisini, dram ve gerilim tadında vermeyi planlayan yapım bu ayın sonunda başlayacak. Odağımızda ise Mapleton isimli bir kasaba ve orada yaşayanlar olacak. Aklınıza *The 4400* tadında bir dizi gelmesin çünkü *The Leftovers* yarattığı gizemi ana konu olarak değil de ardında bırakılan dünyanın ve insanların hâlini ele alıyor. Parçalanan aileler, bozulan hayat düzeni, yok olan ilişkiler, özlemler ve geride kalanlar arasındaki çatışmalar bizi asıl meşgul edecek konular. Kayboluşun gizemi ile beynimizi yormak yerine geride kalanların dramı ile kalbimizi yormayı planlayan yapımın, gayet derin bir alt metne ve özellikle inanç-inançsızlık çatışmasına yer vereceğini bilmek lazım.

HBO'dan bir kıyamet senaryosu izlemek gayet keyifli olacaktır. Buna iyi oyunculuklar, korkusuz bir senaryo ve gerçekçi bir dramı da eklersek geride kalanların hikâyesinde onlara eşlik edeceğimizi şimdiden söyleyebiliriz. Ortadan kaybolanların ardından bütün insanlığın düştüğü bu kara kuyudaki çatışmaları, sulandırmadan anlatma potansiyeli olan bu yapım belki de bu yazın ve önümüzdeki yazların en iyi dizisi olabilir. Şans verin diyeceğim ama bir HBO yapımına şans verilip denenmez, denenecek olan sizsinizdir. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Sevdiklerinizi kaybetmek üzerine kurulu kâbuslarınıza yenilerini eklemeye hazır olun.

★★★★★

TOM PERROTTA KİMDİR?

Bilenleriniz tabii ki bilecektir fakat kendisinden bahsetmekte fayda var. *"Amerika'nın şimdiye kadar en sıkı saklanmış edebi sırrı"* diyor Newsweek onun için. Filme de uyarlanan *Little Children* isimli kitabın yazarı olan Perrotta, özellikle mükemmel olmayan hayatlar ve inanç meselesine değinmeyi seven, geleceği çok daha parlak olan roman yazarlarından biri. *The Abstinence Teacher*'ın da yakında sinemaya uyarlanması bekleniyor. *The Leftovers*'dan ise zaten yeteri kadar bahsettik. Şu sıralar kitapları Siren Yayınları tarafından basılmakta, kendisini keşfetmek için bu fırsatı değerlendirin.

EDİTÖRÜN NOTU
Hadouken becerilerinizi geliştirmenizde yardımı dokunabilir, kaçırmayın.


STREET FIGHTER: ASSASSIN'S FIST

Ne Hakkında?
Ryu, **Ken**, **Gouken** ve **Akuma** hakkında. Gouken'in öğrencileri Ryu ve Ken, gizli "Hadou" tekniklerini öğrenecek olgunluğa erişmişlerdir ancak bu süreç pek de pürüzsüz geçmeyecektir. Özellikle de Gouken'in pek hoş olmayan tercihlerde bulunmuş, artık Akuma olarak anılan kardeşi işin içine dâhil oldukça...

Neden İyi?
Bir live-action'da hem orijinale sadık kalıp hem de iyi iş çıkarmak yalnızca o materyale hayran kişilerin yapabileceği bir şey. *Street Fighter: Legacy* ile yeteneğini zaten ispatlamış ekibin elinden çıkma 13-15 dakikalık 12 bölümden oluşan bu mini internet dizisi de bunun gayet iyi ispatı. %100 olmasa da neredeyse profesyonel film/dizi prodüksiyonu ve yönetimi kalitesinde iş çıkarmışlar. Oyuncular da ayrıca önemli tabii. Hem karakterlere benzeyecek, hem dövüş sanatlarında iyi olacak, hem de oyunculuk yeteneği olacak... Genelde live-action'larda bu üç kriterin ikisinin bir arada olduğunu görmek bile nadir bir şeyken burada üçü bir arada. *Assassin's Fist* kusursuz değil ama Street Fighter seven bir insansanız dakika beklemeyin, direkt izleyin. - **Ömer**

DOMINION

Ne Hakkında?
Legion adlı filmi biliyorsanız, konu size az çok yakın gelecektir. Cebrail ve onun önderliğindeki melekler, baş melek Mikail'i dinlemeyerek gizemli bir sebepten dolayı insanlığı yok etmeye çalışıyorlar. Bunun üzerine Mikail rest çekiyor ve insanlığın yanında onlarla birlikte savaşa giriyor. Dediğim gibi, 2010 yapımı *Legion* isimli ilginç ama kötü filmden esinlenerek aynı evrende geçen fantazi-bilim kurgu dizisi,

Neden İyi?
Bitik bir dünya, insanlığını yitirmiş bir insanlık, ateşli silahlar ve kutsal melekler. Legion da güzel bir konsept üzerine kurulmuştu ama film aksiyon ve alt metni çok iyi birleştirememişti. Bir televizyon dizisinin bunu yapmak için çok daha fazla vakti var. İlk 2 bölüm itibari ile dizinin bir yolu ve ilerlemek istediği bir nokta var. Bu belli ve ilgi çekici ama üstlendikleri zor konunun altından kalkabilecekler mi bilemiyorum. O ışığı tam anlamıyla vermese de kendini izlettiriyor ve yaz boyunca çerez niyetine gider. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU
İlahi güçler ile barutun savaşı. Ne kadar giderse artık.


VICIOUS

Ne Hakkında?
İngiliz komedilerini har daim beğeniyle izlemişimdir, zekâ ve hiciv dolu repliklerden, dümdüz kaba ve sulu esprilere kolayca geçiş yaparlar. Gerçek hayattaki sorunlar umulmadık türden iğneleyici bir dille işlenir. *Vicious* da tam böyle eski kafa bir İngiliz komedisi. Beraberliklerinin 50. yılındaki bir gay çifti anlatıyor. Onların eşcinsel olmaları ile de hemen hiç ilgilenmiyor ve gündelik hayatta az çok herkesin başına gelebilecek olayları ve sevgi-nefret ilişkilerini olanca komik (bazen kaba) bir dille yansıtıyor. Bizim toplumumuzda henüz içselleştirilmemiş bir mevzuyla birleştiğinde konu fazlasıyla şok edici gelebilir ama açık kafalar için şahane.

Neden İyi?
Bu kısa dizi **Sir Ian McKellen**(Gandalf, Magneto) ve **Derek Jacobi**'nin karşılıklı döktürmeleri için bir vesile olmuş, iyi de olmuş. Birbirleriyle atışmaları, her biri ayrı arıza olan dostlarına takılmaları ve bunu fütursuzca yapmaları hiç sıkmıyor. Zaman zaman gülme krizine giriyorsunuz, bazen de bu iki adamın arasındaki güçlü bağın bir benzerini gerçekleştirmenin ne denli zor olduğunu düşünüyorsunuz.

EDİTÖRÜN NOTU
Herkese göre bir yapım olmasa da, alaycı ve vahşi komediyi sevenler kaçırmasın.




SHAMELESS

"BAZEN İSTEDİĞİMİZ ŞEYE KAFAYI O KADAR TAKARIZ Kİ, ASLINDA ONU NEDEN İSTEDİĞİMİZİ UNUTURUZ."

Soyadı lazım değil, Umut diye bir arkadaşım var ne zamandır *"Shameless İzle, Shameless izle,"* diye Mantra tutturmuş gibi söylenip duruyordu. Ben de *"Tamam oğlum izleyecem, valla izleyecem,"* derken üç, dört sene geçti aradan. Sonra bir gün *Vikings* izliyordum sanırım, dizinin sonunda başka bir dizinin kısacık bir sonraki bölüm reklamını verdiler. "Enem bu ne?" derken *Shameless* olduğunu anladım ve *Vikings*'i bitirir bitirmez, *Shameless*'a başladım. Başladığım gibi de dört sezonu hızla devirdim.

Shameless nasıl desem, en çok yeraltı edebiyatına uyacak bir dizi. **Kurt Vunnegut**'un **Chuck Palahniuk** ile iyice günümüze ayak uydurmuş ve TV şovuna dönüşerek yumuşamış hâli diyebilirim. Yumuşamış derken, dizi içinde göreceğiniz olayların ve tanıyacağınız karakterlerin diğer dizilere benzeyemeyeceğini söylemem lazım. Vahşet minimum miktarda olsa da, hayatta kalma mücadelesi, aşk, eşcinsellik, bir derece çıplaklık, biraz uyuşturucu, bolca alkol ve küfür gibi etmenlerin gırla olduğunu söylemem gerekli.

Gallagher Ailesi ve İnceden "Spoiler" Tarlası
Shameless bu ailenin etrafında dönüyor. Gallagher'lar ABD'nin alt tabakasını temsil eden, babaları Frank Gallagher hariç her üyesi çalışkan, kafası zehir gibi üç oğlan ve iki kızdan oluşuyor. Fiona Gallagher çocukların en büyüğü olması ile kardeşlerini okutmak için kendi istikbalini ve hatta gençliğini feda eden ailenin asıl koruyucusu rolünde. Lip Gallagher müthiş zeki bir herif olmasına rağmen bütün mahalleye bedava şeftali dağıtan bir kıza aşık olarak potansiyelini rezil ediyor. Ian Gallagher kardeşi kadar olmasa da gene zeki bir herif, orduya katılmak istiyor ama eşcinsel. Diğer iki ufaklık ise yaşları küçük olmasına rağmen aileyi ayakta tutmak için en az büyükleri kadar uğraşıyor.

Son Sezon ile İlgili Ayrıntılar -Tam Spoiler Bölgesi
Son sezon izlediğimiz diğer sezonlara göre en karanlık olanıydı. Bunun en önemli sebebi Frank'ın sünger gibi alkol kullanmasına karaciğerinin yeter bayrağı çekmesi oldu. Karaciğer yetmezliği yüzünden organ nakli yapılmazsa Frank ölüyordu. Geçen sezonda Steve'nin akıllarda soru işareti bırakan infazından sonra sevdiği adamdan kopan Fiona'nın iki kardeşi birbirine düşüren garip bir ilişki yaşadığını düşünebilirsiniz. Ama dikkat ederseniz iki kardeşin, birinin uslu diğerinin vurdumduymaz karakterlerini birleştirdiğinizde ancak bir Steve ediyorlar ve bu açıdan düşündüğümde Fiona için üzülüyorum bile diyebilirim. Gelelim benim en beğendiğim noktaya, bu sezon Ian'ın Mickey ile olan ilişkisi aşkın, aynı cins ile beraber olsa bile nihayetinde gene aşk olduğunu ve insanı yücelten en güzel duygulardan biri olduğunu gösteriyor. Shameless dediğim gibi garip bir dizi, bakıyorsunuz eşcinsel bir aşk hikâyesi sizi duygulandırmış, iki kardeş ile yatan bir kadın için üzülmüşsünüz, çocukları olmuyor diye karısının annesi ile -karısının isteği ile- yatan bir adama gülmüşsünüz sonra üzülmüşsünüz gibi uç noktalarda dolaşan bir yapım. Özellikle Frank ne kadar boş beleş, riyakar, ben merkezci, bencil ve dalavereci bir tip olsa da usta oyuncu William H. Macy sayesinde dizi bu adamın yörüngesinde dönüyor. Öyle ya da böyle Frank ne kadar boktan bir herif olsa da ailesini her zaman seviyor. Yeni sezon ise 2015'te geliyor. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU
Aykırı ve +18! Diyecek daha fazla bir şey yok sanırım.
★★★★★

HABERLER

True Detective 2. Sezon Dedikoduları!

TV tarihinin en ciddi, en gerçekçi, en vurucu ve en kaliteli yapımlarından biri olan *True Detective*, eğer bir terslik olmazsa 2. sezonu ile yeniden HBO'da karşımıza çıkacak. Yine 8 bölüm olması düşünülen sezon için bir çok dedikodu dolaşıyor ve bunların çoğu da yeni oyuncuların kim olacağı yönünde. Bugüne kadar Brad Pitt, Ellen Page, David Schwimmer gibi isimler konuşuldu ve konuşulmaya da devam ediyor. Dizinin yaratıcısı Nic Pizzolatto bu defa 3 ana karakterin olacağını, sezonun California'nın az bilinen bir kasabasında geçeceğini ve yine mekâna uygun karanlık bir hikâyenin işleneceğini söyledi. Bazı dedikodular ise hikâyenin Amerikan taşımacılık tarihi ile ilgili olacabileceğini, yani burdan yola çıkarsak uyuşturucu ve kadın ticaretini işleyebileceğini söylüyor. Aslında kimin ne söylediğinin de pek önemi yok, çünkü bu dizinin 2. sezonu en az ilk sezonu kadar güzel olacak.

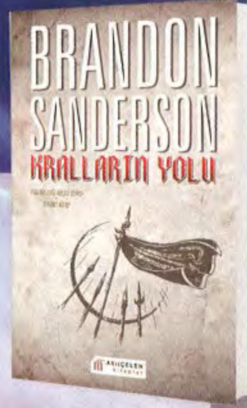


Biraz da Arrow Dedikoduları!

CW'nin muhtemelen en sevilen dizisi, DC uyarlaması olan *Arrow*'un 2. sezonu da gayet iyi bir tempoda sona yaklaşıyor. Dizinin bir dahaki sezon bir yana çok daha uzun vadeli planları olduğu bir gerçek, ne de olsa çizgi roman uyarlaması. DC, Marvel sinematik ve TV evreni ile yarışmak adına çok hızlı koşmaya başladı. *Flash*, *Gotham*, *Batman vs. Superman*, *Justice League* gibi markaları birleştirerek Marvel'ı yakalama uğraşında. *Arrow* hakkındaki bazı dedikodular ise şunlar: Dizi en az 5 sezon sürecek, özellikle Flash ile iç içe geçen bir yapısı olacak, Justice League takımına uzanan sinematik evren ile birleşme potansiyeli görüşülüyor ve Arrow oyunu geliyor. DC bu koşusunda dikkatli olursa sağlam bir evren yaratabilir ve artık kahramanlarının hakkını verebilir diye düşünmekteyiz.

Marvel de Boş Durmuyor

Netflix ile Marvel arasında su sızmıyor. *Daredevil* projesinin Netflix'de yayınlanacak olmasının kesinleşmesinin ardından şimdi de Luke Cage, Iron First ve Jessica Jones karakterleri ile ilgili dizilerin geleceği söylenmekte. Tabii bu isimlerin hangi yola çıktığını sanırım hepimiz biliyoruz: *The Defenders*! Ama önce bir *Daredevil*'i Netflix'de görelim ve kalitesini test edelim derim. Diziyi, *Spartacus* ve *Smallville* dizilerinden tanıdığımız **Steven S. DeKnight** elinde tutacak ve tüm işleyişinden sorumlu olacak. Matt "Daredevil" Murdock rolünde ise daha önce *Broadwalk Empire* ve *Downton Abbey*'den hatırlayacağımız **Charlie Cox** olacak. Kör kahramanımızın düşmanı ise klasik olarak Kingpin olacak. Dc ve Marvel kapışması insanoğlu var olduğu müddetçe her platformda yaşanmaya devam edecek gibi. Neyse ki futboldan biliyoruz, rekabet kaliteyi arttırır.



KRALLARIN YOLU

FIRTINALAR GÜÇ VER BANA!

Brandon Sanderson'ın ustalık eserlerinden *Fırtına Işığı Arşivi 1: Kralların Yolu*'nu nihayet okuyabileceğiz! Çevrilmesi yılan hikayesine dönüp Türk fantastikçilerini delirten kitap sonunda çıktı ve biz de okumakla geçen uykusuz gecelerimize (?) kavuştuk.

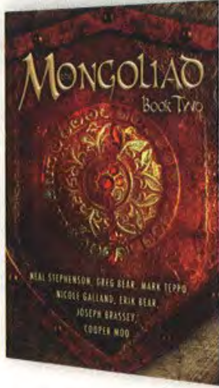
Kralların Yolu bize bir kez daha Sanderson'ın her kitapta yepyeni dünyaları nasıl da inşa ettiğinin tokat gibi bir cevabı. Sorarım size, bu adam her kitabında nasıl bu kadar birbiriyle benzeşmeyen dünyalar inşa ediyor? Buna diğer büyük yazarlar da cevap bulabilmiş değil. Çok ciddiyim.

Bu yeni seri bize fırtınaların gücünü getiriyor. Fırtına ışıklarının hapsedildiği taşlardan çekilen enerjiler, hava olaylarının gücünü emerek dövüşen kişiler, sayısız yeni kültür ve adetleri ve kahramanlar... 4 kahraman var bu kitapta. Dördü de birbirinden farklı ama iki tanesinin durumu apayrı. Çünkü biri bizi kurtarabilir ve diğeri... işte o sonumuzu getirebilir.

4500 yıl önce ölüp ölüp dirilmekten, tekrar tekrar savaşmaktan bıkmış kurtarıcıların terk ettiği bir dünya bu. Sıradan ölümlülere başrol oynatan ve fırtınalara saygısı olan insanların dünyası bu. Ama en önemlisi, okumadan ölünmemesi gereken bir seri bu. - **Hazal**

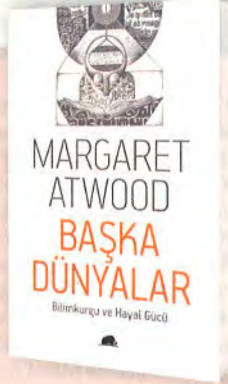
EDİTÖRÜN NOTU
Bunca zaman süren sancılı bekleme sürecine değdi.
★★★★★





MONGOLIAD 2. KİTAP
İMKÂNSIZA YOLCULUK DEVAM EDİYOR

İlk kitabın hikâyesini Doğu Avrupa'daki Moğol istilası döneminde, Asya'ya, Hanlığın kalbine imkânsıza yakın zorlukta bir hedefin peşinde yola çıkan bir avuç "Kalkan biraderi" gönüllüsü ile tamamlamıştık. İkinci kitapta masalsı öykü tüm hızı ve etkileyiciliğiyle devam ediyor; baş karakterlerin gözünden bölümler hâlinde anlatım tarzı da aynı şekilde. Aksiyon – dövüş – takip – savaş sahnelerinde biraz azalma olmuş, siyasi – dini – felsefi sohbetlere daha fazla yer ayrılmış gibi hissettim okurken. 13. Yüzyıl ortaları, Cengiz Han'ın ölümünden hemen sonraki dehşet ve kargaşa ortamını yazarların hayalgücünden çıkan masallarla süsleyerek anlatan ilginç bir tarihi macera romanı Mongoliad, üçüncü kitabı sabırsızlıkla beklemeye başladım şimdiden.
- Noyan



BAŞKA DÜNYALAR
ÖĞRET BANA USTA

Bilimkurgu camiasının ustaları göçüp gidiyor ve yeni gelenler yerlerini doldurmada o kadar başarılı değil. Biri daha aramızdan ayrılırken okurlarının sırtından soğuk terler akıyor. Neyse ki bir avuç kadarı hâlâ aramızda. İşte onlardan biri de **Margaret Atwood** (sen de ölme sakın!). Kolektif Kitap, basacakları 50. kitabı bu yaşayan bilimkurgu ustasının deneme ve makalelerini içeren harika bir eserle taçlandırmış. Bilimkurguyla tanışmasını, gerçekçi kurguyla spekülatif kurgu kıyaslarını, ütopyalar ve distopyalara dair görüşleri paylaşıyor. Hatta diğer ustaların eserlerine bile değiniyor. Değerlendirme kapsamında H.G. Wells, Orwell, Le Guin gibi isimler hemen dikkat çekiyor. Bu kitap, yaşayan bir ustanın bakış açısını görmek ve bilimkurgu adına çok değerli bilgiler edinmek için mükemmel bir fırsat. **-Hazal**



KIRMIZI ÜNİFORMALILAR
GÜLDÜREN BİLİMKURGU ÖZLEYENLERE

'Yaşlı Adamın Savaşı' serisiyle tanıdığımız ve espri tarzıyla kısa sürede bağrımıza bastığımız John Scalzi'nin Hugo Ödüllü son romanı Kırmızı Üniformalılar geçtiğimiz ay raflardaki yerini aldı. 'Rüzgârın Adı'nın yazarı Patrick Rothfuss'un "Uzun zamandır beni en çok güldüren ve bir deli gibi görünmeme neden olan kitap," diyerek övdüğü romanın konusu şöyle: Evrensel Birlik'in bayrak gemisi Gözüpek'e atanan Asteğmen Dahl, çok geçmeden bazı gerçeklerin farkına varır. Her dış görevde uzaylılarla ölümcül bir mücadeleye girilmekte, geminin kıdemli subayları daima sağ çıkmakta ve düşük kıdemli bir tayfa muhakkak ölmektedir. Bu konuyu araştırmaya başlayan Andrew ve meslektaşları, hayatlarını kurtarmak için zaman ve uzayda son derece tehlikeli bir yolculuğa çıkarlar. **-İhsan**



SABATON - HEROES

GERÇEK KAHRAMANLARIN ŞARKILARI...

Eğer power metal hastasıysanız çok şanslısınız, çünkü Temmuz ayına yeni girmiş olmamıza rağmen şimdiden yılın albümünü dinleme şansına sahipsiniz. Hastası olmasanız da şanslısınız çünkü power metal ve **Sabaton**'la tanışmak için bundan daha iyi bir albüm bulamazdınız. Abartmak mı? Peh! Ben mi? Abartı falan yok, Sabaton bu yıl şimdiye kadar çıkan en mükemmel albümlerden birine imza atmış.

İsveç'in en sıkı gruplarından Sabaton'un albümlerindeki şarkılar normalde savaşlardan hikâyeler anlatır; ama *Heroes* bu bakımdan farklı: Bu sefer tüm şarkılar savaşlardaki kahramanlara, önemli bireylere odaklanmış. Ve bu hikâyeler, bu sözler o kadar ilgi çekici ki müziğin de gazıyla kendinizi bu isimleri Google'da aratırken buluyor, *"vay lan neler olmuş"* diyorsunuz. Hatta demeyin, ben size azıcık bahsedeyim.

Kelimenin tam anlamıyla hayvan gibi başlayan ilk şarkı *Night Witches*, Sovyetlerin 588. Gece Bombardıman Hava Alayı'nın kadın pilotlarını anlatıyor ve nasıl bomba bir albümle karşı karşıya olduğumuz konusunda sağlam bir fikir veriyor. Alman savaş pilotu **Franz Stigler**'i anlatan *No Bullets Fly*'da ilk dikkatinizi çekecek şey **Joakim Brodén**'in müthiş aksanı olacak. Yeminle sırf şu aksan için dinlenir şarkılar. *Smoking Snakes*, II. Dünya Savaşı sırasında İtalya'da ölen 3 Brezilyalı'nın (Brezilya'lıların orada ne işi vardı demeyin, işte size araştırılacak bir bilgi) hikâyesini anlatıyor ve resmen marş gibi bir müziğe ve süper bir soloya sahip, acayip gaza getirici. *Inmate 4859* albümdeki favori şarkılarımdan biri, muhteşem bir girişi, süper bir nakaratı var ve II. Dünya Savaşı'nın en büyük kahramanlarından biri olan Polonya'lı **Witold Palecki**'yi konu alıyor (hiding in Auschwitz who hides behind 4859). Albümden ilk klip *To Hell And Back*'e çekilmiş, Youtube'da aratıp izlemenizi öneririm. Savaşta verilen neredeyse her türlü madalyayı toplamış olan **Audie Murphy**'i anlatan bu şarkı oldukça keyifli bir tempoya sahip. *The Ballad of Bull* ağır makineli tüfek ateşi altında on iki yaralı askeri tek başına güvenli bir yere taşıyan **Onbaşı Leslie Allen**'ın hikayesini anlatan bir ballad. *Resist and Bite* ise yine marşımsı bir şarkı ve Belçika sınırındaki bir mevziyi savunan **Chasseurs Ardennais** alayını konu alıyor. *Soldier of 3 Armies hem Fin*, hem Alman, hem de Amerikan ordularında savaşmış olan **Lauri Allan Törni**'yi anlatıyor ve temposunu bir an bile düşürmüyor. Sıradaki şarkı olan *Far From the Fame*, Çek kahraman **Karel Janoušek**'i konu alıyor ve dinlerken yerinizde kıpır kıpır oluyorsunuz. Son şarkımız *Hearts of Iron* ise albümdeki en uzun şarkı, ama yalnızca 4:28 uzunluğunda. Bu epik şarkı Halbe Muharebesi'ndeki 9. ve 12. Alman ordularını anlatıyor ve şarkı boyunca bir yandan ayağınızı yere vurup eşlik ediyorsunuz mis gibi. Bonus şarkılara değinmeyeceğim ama şunu söyleyebilirim ki albümü ilk dinlediğimde, daha biter bitmez tekrar başa dönmek için müthiş bir istek hissettim. Çıktığından beri (ki bir aydan fazla oluyor) sayısız kez dinlememe rağmen hiç ama hiç sıkılmadım. Bu da albümün kalitesi hakkında çok şey anlatıyor aslında. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Sabaton'un zirve noktalarından biri olmuş, 10 verebilsem verirdim.

★★★★★

COVER DENİNCE AKLA...

TWILIGHT OF THE THUNDER GOD



Sabaton bazı şarkıları acayip güzel coverlamasıyla da meşhur ki bunun zirve örneği de bence **Amon Amarth**'ın epik şarkısı Twilight of the Thunder God. Muhteşem bir şarkının nasıl daha da epik hale gelebileceğinin bir kanıtı adeta. bit.ly/1kZJzzB adresinden dinleyebilir ve coşabilirsiniz.

FOR WHOM THE BELL TOLLS



Metal dünyasının en tanınmış şarkılarından, **Metallica**'nın muhteşem For Whom The Bell Tolls şarkısını hafif bir orkestra havası eşliğinde dinlemeye ne dersiniz? Heroes albümünün bonus şarkılarından biri olan For Whom The Bell Tolls'u Joakim'in vokaliyle dinlemek ayrı bir keyif. Sizi hemen http://bit.ly/UHDDkU adresine alalım.

IN THE ARMY NOW



Biz çoğunlukla **Status Quo** diye bilsek de bu şarkı **Rob** ve **Ferdi Bolland** tarafından 81 yılında yazılmış, Norveç listelerinde altı hafta boyunca 1 numarada kalmış, 86 yılında ise Status Quo'nun aynı isimli albümünde kendine yer bularak tüm dünyaca tanınmıştır. Sabaton versiyonu çok çok çok güzel. http://bit.ly/1pEbmsg adresinden dinleyebilirsiniz.

SAHTE KRALİÇENİN DÖNÜŞÜ!



LANA DEL REY
ULTRAVIOLENCE



MIYMIYLIKTAN ÖLDÜRÜR!

2012'de *Born to Die* ile çıkıp ülkemizdekiler dahil pek çok genci etkisi altına almıştı **Lana Del Rey**. Artık kızlar onun gibi depresif takılıyor, yırtık pırtık giyinen yakışıklı erkek arkadaş arıyor, yaz gelir gelmez *Summertime Sadness* paylaşıyorlardı. Takvimler 2014'ü gösterdiğinde tehlikenin farkındaydık çünkü Lana ablamız yeni albümüyle yine rafları fethetmeye hazırdı. Geyiği bir tarafa bırakırsak *Ultraviolence*'tan oldukça umutluydum çünkü prodüktör koltuğunda *The Black Keys*'in dahi çocuğu **Dan Auerbach** bulunuyor (ki bu yılın en iyi albümlerinden birini yaptılar). Haliyle beklentiler yüksekti ama albümü sindirdiğimde etkileyici bir tarafını bulamadım. LDR, *Born to Die* kalitesini koruyamamış. Ağzının ucuyla, uzata uzata yaptığı vokal tekniği açıkçası beni artık pek sarmıyor. Blues, jazz, soft rock kulvarında sıkça dolaşan albümde büyük bir hit yok, yani kızlarımız yine eski albümlere çullanabilir ama *West Coast*, *Brooklyn Baby*, *Fucked My Way Up to the Top*, *Old Money* hoşuma giden parçalar oldu. Tüm albüm elbette LDR'in derin bunalımları, erkek arkadaşları, anlaşılmaz hayatı ve anlamadığımız şeylere isyan etmesinden oluşuyor. İlgisini çeken için fena değil *Ultraviolence*, ama o kadar. **-Volkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Safranızı şişirmek, melankolik sulara atlamak, eski sevgilileri aramak için...



OFİSTE ÇALANLAR

1. **Mike Oldfield** Nuclear
2. **So Sexual** Dear Sweetheart
3. **Years & Years** Real
4. **Chumbawamba** Tubthumping
5. **Infected Mushroom** Becoming Insane

NUCLEAR - *MIKE OLDFIELD*



N'oldu? Şaşırdınız mı? Hiç şaşırmayın. İngiliz üstat **Mike Oldfield**'ın, adeta Big Boss için yazılmış gibi duran rock ballad'ı *Nuclear*, Haziran ayımızın resmi soundtrack'i oldu adeta. *MGS V*'in yeni fragmanında Big Boss'un değişimine eşlik eden şarkı, Mart 2014 tarihli *Man on the Rocks* albümünün parçalarından biri. Birbirinden çok farklı konuların ele alındığı albümün bir bölümü, Oldfield'ın vakti zamanında yaşadığı akıl sağlığı sorunlarına gönderme yaptığı parçaları içeriyor; *Nuclear* da bunlardan biri... Ama üstat bilmeden de olsa Big Boss'un iç dünyasının fotoğrafını çekmiş resmen. Kojima bizzat OST yazdırsa bu kadar epik olmazdı. **–Faruk**

Soundtrack





Daha iki ay önce bu sayfalardan size **Gamma Ray**'in *Empire of the Undead* incelemesini sunuyorduk ki üretken grup yine boş durmadı! Planlanmış olduğu üzere, Gamma Ray, *Empire of the Undead* albümünden seçtikleri dört parçaya mini EP'ler yapıp yayınlayacak. Her EP'in albüm kapağı grubun farklı bir üyesi olacak ve o EP o kişinin Gamma Ray'deki kişiliğinin altını çizecek. Sıradaki EP'imiz ise *Pale Rider*! Grup yine yapacağını yapıp EP'ye tekrardan gözden geçirilmiş bir *Pale Rider* kondurmuş. Bununla da yetinmeyip *The Spirit*'in Final Studio'da çalınan canlı halini iliştirmiş. Tek solukta dinlenecek bu Gamma Ray tadımlığını metrobüste tüketip, metrobüsün metalci genci rolünü bugün de siz oynayabilirsiniz. Hatta beş dakika içinde ararsanız kulaklıkları son ses kökleyip antipatik olmak da cabası! – **Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Gaza gelesiniz mi geldi? Buyrunuz Pale Rider dinlemeye.







Çıkalı 2 yıl olsa da hakkında yazmaya değer bir albüm bu. **Janne Da Arc**'tan ayrıldıktan sonra solo projesi *Acid Black Cherry* ile son derece başarılı bir ivme yakalayan **Yasu**'nun bu çalışması bir ABC albümünün tüm özelliklerini taşıyor. Enerji dolu, temposu yüksek parçalar, bol distortion'lı gitarlarla süslü yormayan pop-rock melodiler, Yasu'nun kendine has yorumu ve son derece eğlenceli şarkılar. Özellikle giriş parçası *Fallin' Angel* ve ortalardaki *CRISIS* çok sıkı. Albümün zamanla içinizde büyüyen bir yapısı var, ilk başta benzermiş gibi görünen şarkılar zamanla birbirinden ayrışıyor ve kendi renklerini buluyorlar. Baştan sona dinlendiğinde ise sanki uzaklardan çok sevdiğiniz bir arkadaşınız gelmişçesine neşe ile size eşlik ediyorlar. Japonca olması sizi yıldırmasın, zira tüm sözlerin çevirileri internette mevcut. İçinizi kıpır kıpır yapacak bir albüm arıyorsanız o budur. **- Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU:

Gündemden ruhunuz karardıysa veya enerjiniz düştüyse ABC her derde deva.



マンガ家さんとアシスタントさんと THE COMIC ARTIST AND ASSISTANTS THE ANIMATION 放送開始!

MANGAKA-SAN TO ASSISTANT-SAN TO

HER MANGA ÇİZERİNİN İHTİYACI OLAN DÖRT ŞEY

Uzun zamandır denk gelemediğim ve çok özlediğim ecchi tadında bir animemiz var bu ay elimizde. Ana karakterimiz Aito bir mangaka yani manga çizeri, hikâye de animenin adından da anlayacağınız gibi Aito ve asistanları arasında geçen olaylar üzerine kurulu. Animenin öyle sabit bir hikâyesi yok ve her bir bölüm birkaç tane ufak hikâyecikten oluşuyor. 13'er dakikalık 12 bölümden oluşan seri bir çırpıda bitiveriyor ve suratta bıraktığı ince gülümseme cidden tam kıvamında.

Aito, devamlı çıkan bir manga dergisinde mangakalık yapıyor ve kendisi inanılmaz naif bir karakter olmakla beraber bir o kadar da şehvetli hayallere sahip. İç çamaşırı sevdası ve koleksiyonu olan bir adamdan da farklı bir davranış beklememek lazım zaten ama o saflığı ve arada beliren cool yapısı ile kendini direkt sevdiriyor.



Animenin tadı tuzu ise asistan kızlarımız. Aito'nun arkasını toplayan en önemli yardımcısı Ashisu, ilk bölümlerden başlayarak bizlere eşlik ediyor ki bu arada kendisi favori asistanım olur. Seride herkesin sevdiği bir karakter mutlaka çıkacaktır diye tahmin ediyorum çünkü serinin komedisi tamamen bu karakterlerin çatışmaları üstüne kurulu ve tanıştığımız bütün asistanların karakterleri birbirinden çok çok farklı. Animelerde tasvir edilen neredeyse bütün klasik karakter tiplerini görmek mümkün.

Serinin öyle aman aman bir hikâyesi, insanı sürükleyen bir yapısı yok ki zaten amacı da bu değil. Olayı eğlendirmek ve zihni sıfırlamak. En azından ben bu şekilde ifade etmekten ve kullanmaktan hoşlanıyorum. Duble iskenderin üstüne içilen soda misali, kafayı rahatlatmak için iddialı yapımların arasına muhakkak bir rahatlatıcı sıkıştırmak lazım ki Mangaka-san to Assistant-san to bu iş için biçilmiş kaftan. Sizi yumuşatıp kulak memesi kıvamına getirdikten sonra bir sonraki serinize hazırlıyor.

Bu yüzdendir ki benim bu atıştırmalık seriye notum gayet yüksek. Sırf birbirinden sevimli asistanlar için bile izlenebilir. O yüzden sizlere de bu ufak tefek seriyi güzel bir kafa dağıtıcı ve de tazeleyici olarak tavsiye ederim. **- Şahap**



MANGAKA

Mangaka olmak gibi bir hayaliniz varsa ya da ne olduğunu merak ediyorsanız; Bakuman ve Genshiken animelerini kesin izleyin derim. O kadar da kolay olmuyor bu işler.

KARAKTER ANALİZİ

"Dere"leri ne kadar iyi tanıyorsun?
Tsundere: Dışarıdan şiddetli görünseler de içleri pamuk şeker gibi.
Kuudere: Karizmatik ve sessiz olsalar da tatlılık orada bir yerde.
Dandere: Sessiz ve utangaçlar işte onlar burada.
Yandere: O sevimliliğin altında bir psikopatın yattığı çok geçmeden belli olur.

ÜLKEMİZDEN GAYET ELİ YÜZÜ DÜZGÜN BİR MANGA DERGİSİ ÇIKMIŞ OLMASININ MUTLULUĞUNU YAŞIYORUZ BU AY. ŞU AN İNTERNET ÜZERİNDEN ÜCRETSİZ OLARAK VE ARKABAHÇE, GEREKLİ ŞEYLER, BÜYÜLÜ DÜKKAN, FLANEUR COMICS GİBİ BİRKAÇ SAYILI KİTAPEVİNDE YARDIRIYOR AMA DİLERİM BİR GÜN MARKETLERDEKİ DERGİ RAFLARINDA DA GÖRÜRÜZ KENDİSİNİ. - ÖMER



KABURA MANGA DERGİSİ

Türkiye'de daha önce de manga dergisi çıkarma denemeleri oldu ama bunlar maalesef kalıcı projeler haline gelemedi. Bu projelerin en öne çıkanlarından Shiroinku'dan Ahmet Torun yapılan hatalardan çıkarılan derslerle ve de sağlam ve istekli bir ekiple ayakları gayet yere basan Kabura Manga dergisini geçtiğimiz ay çıkarttı.

İçindeki mangaları elbette ünlü Japon serileriyle kıyaslamaya kalkmayın ama "Türk nihayetinde, bir şans veriverin" de değil olay. Gayet başarılı çizimlere sahip sürükleyici hikâyeler var içerisinde. "İkinci sayısı çıksa da olaylar devam etse" diye bildiğin heyecan yaptırdı kimileri.

Kabura'yı şuradan okuyabilirsiniz: tinyurl.com/ogzkabura



MADOKA ROCK

Madoka Magica hayranı bir çizer olan Tatsuya Shingyogi birçok ünlü rock albüm kapağını Madoka Magica tarzında yeniden yorumlamış, çok da eğlenceli olmuş: tinyurl.com/ogzmadokaalbumkapagi









YENİ ANİMELER

- Uzaylı ahtapot Ay'ı yok etmiştir, Dünya'yı da yok etmek istemektedir ve de onu yalnızca sınıfındaki öğrenciler durdurabilir. Eğlenceli manga **Assassination Classroom** animeye uyarlanıyor.
- Sony ve Marza Animation, anime ve live-action'ın karışımı bir **Sonic** filmi yapıyor. Enteresan...
- En kült anime/manga karakterlerinden **Astro Boy**'un çocuklara hitap eden yeni bir anime serisi geliyor.
- **Kuroko No Baske**'nin ve **High School DxD**'nin 3. sezonları duyuruldu. **Buddy Complex** de yeni sezonu duyurulanlardan.



KISA HABERLER

- Ünlü seslendirme sanatçısı Nana Mizuki'nin konserine bilet kazanmak için çıkartma toplayan bir adam toplam 200 kilo cipsi çöpe atınca polis tarafından gözaltına alındı. Nana Mizuki de olaydan üzüntü duyduğunu açıkladı ve çevreyi korumanın önemine dair mesajlar verdi. Yaşandı bu.
- Clamp, Ağustos'ta yeni bir **Tsubasa** mangası başlatıyor (bizim Tsubasa değil).
- **Hideo Kojima**, **Knights of Sidonia**'yı öve öve bitiremedi: "Uzun zamandır bilim-kurgu ruhuna sahip bir anime serisi görmüyorduk. ... Ortaya koyulan iş Hollywood'dan asla çıkamayacak, eşsiz bir şey. Japon kültürü 'cool'luğunu kaybetmişti ve Knights of Sidonia onu kurtaracak ak bir şövalye."
- Aynı kavramdan devam edelim. 700 kişinin katıldığı bir ankette en "cool" anime açılış şarkısı seçildi. Busou Renkin'in açılışı **Makka na Chikai** ve Black Lagoon'un açılışı **Red Fraction** birinci sırayı paylaştı.
- Daha önce en sevilen Gundam serilerine dair anket sonuçları vermiştim ama bu seferki sadece serileri kapsamıyor. 3000 kişinin katıldığı ankette en sevilen Gundam materyali **Char's Counterattack** seçildi. 0079, Unicorn 1. bölüm, Zeta, Seed, Stardust Memory, 00 1. sezon, Seed Destiny, Wing ve F91'de onu izledi.
- 10 bin kişilik bir ankette insanlara kız kardeş olarak isteyecekleri anime karakteri soruldu. Ankete katılan kadınlar sırasıyla Gintama'dan **Kagura**'yı, Free!'den Matsuoka'yı ve K-On!'dan Ui'yi istediler. Erkekler ise Oreimo'dan **Kirino**'yu (^_^), Sword Art Online'dan Sugura'yı ve yine Oreimo'dan Ayase'yi tercih etti. Kızlar doğal olarak Oreimo karakterlerine pek oy vermediğinden toplamda birinci sırada **Ui** var yalnız.
- Bu ayı da anime kızlarının saçlarına dair bir anketle renklendirelim öyleyse. Akiba'da yapılan ankete göre en sevilen kızıl saçlı anime kızı Madoka'dan **Kyouko** seçildi. İkinci sırada Yuri Yuri'den Akari, üçüncü sırada da Shakugan no Shana'dan Shana yer aldı.



GELECEĞİN SESİ

SON TEKNOLOJİ MÜZİK ENSTRÜMANLARI

"Teknoloji" denince nedense çoğumuzun aklına telefonlar, ekran kartları, işlemciler gibi, gelişimi genelde hız ve işlevsellik yönünde artan, bilgisayar işlevi gören cihazlar geliyor. Fakat teknoloji aslında insanoğlunun, bedeni dışında sahip olduğu her şey. Müzik aletlerimiz de buna dahil. Tarih boyunca teknoloji ilerledikçe, müzik için yeni kapılar açılmış. Titreşimi, elektriksel sinyale dönüştürme teknolojisi olmasaydı elektro gitar olamazdı. Davul setlerindeki zil ise, Çin'de kullanılan gong'un küçültülmüş halinden başka bir şey değil. Diğer her şey gibi müzik de yerinde durmuyor, teknolojiyle birlikte gelişiyor, değişiyor, yeni boyutlar kazanıyor. Peki önümüzdeki yıllarda ne tür yeni müzik aletleri görmeyi bekleyebiliriz? Dedelerimizin Rock 'n Roll karşısında düştüğü kadar bir hayrete düşmeyelim de. **-Erim**


Reactable



1 Reactable

Bu cihazı görmüş olabilirsiniz; bir süredir ortalıkta dolaşıyor. İspanya'nın Pompeu Fabra Üniversitesi'nde geliştirilen Reactable, sanırım her DJ'in hayalindeki cihaz. Dokunmatik yüzeyle kaplı bir platformun üzerine, onlarca değişik taştan istediklerinizi koyup, bunları hareket ettirerek müziği değiştiriyorsunuz. Üzerine koyulan "taşlar" hem doğrudan cihazla, hem de birbiriyle etkileşebiliyor. Taşları da, masayı da programlayarak kişiselleştirmek mümkün. Bu arada cihazın şu anda benzer şekilde çalışan bir iOS uygulaması da bulunduğunu hatırlatalım.


AlphaSphere

2 AlphaSphere

Elastik yüzeyli küçük davullardan oluşan bu küre, mucidi Adam Place tarafından, elektronik müziğe özel bir alet arayışı sonucunda tasarlanmış. Büyürken piyano eğitimi alan ve klavyeleri hiçbir zaman elektronik müzik için yeterli bir temel olarak görmeyen Place, en sonunda sesleri daha detaylı bir şekilde kontrol edebileceği bu aygıtı yaratmış. AlphaSphere, yüzeylerine dokunduğunuz yer, şiddet ve ritim gibi değişkenlere göre farklı sesler çıkarıyor. Cihazın bilgisayar yazılımı üzerinden istediğiniz özel sesleri çıkaracak şekilde de programlayabiliyorsunuz. Şimdiden birkaç profesyonel sanatçı tarafından canlı performanslarda kullanılan cihaz, sürekli olarak geliştirilmeye devam ediliyor.


Continuum Fingerboard

3 Tenori-On

Japonların yaptığı şeyler hemen kendini belli ediyor yahu. Elinize aldığınız gibi hiç de fena olmayan müzikler yapmaya başlayabildiğiniz sevimli Tenori-On, şimdilik oyuncak gibi bir şey. Ama arkasındaki konsept sağlam: Ekrandaki noktalara dokunarak ritme göre nota yerleştirmiş oluyorsunuz. Bayağı tutmuş olan bu cihaz, daha karmaşık seviyelere geliştirilirse güzel olur. İnternette genel hali hakkında bir fikir veren basitleştirilmiş dijital hali Tone Matrix'i deneyebilirsiniz.

4 Continuum Fingerboard

Yine klavyenin tuşlarını kısıtlayıcı bulan insanlar tarafından tasarlanan bir cihaz. Klavyenin tuşları arasındaki ayrımları kaldırıp, yerine pozisyon, hareket ve basıncı algılayabilen dokunmatik bir yüzey kullanan bu cihaz, türlü sentez cihazlarıyla birleştirildiğinde normal klavyelerden çok daha güçlü bir dijital enstrüman oluyor. Şahsen bu cihazın ileriki yıllarda çok daha popülerleşeceğini tahmin ediyorum.

5 Double-Slide Controller

2010 Guthman Enstrüman Yarışması'nda birinci olan bu cihaz, elektronik bir üflemeli çalgı. Bir yandan ağızlıktan üflerken, bir yandan tuttuğunuz kolları değişik yönlere oynatıp, tuşlarına basarak sesi değiştirebiliyorsunuz. Tasarımcısı Tomas Henriques, şimdilik prototip seviyesindeki bu aleti biraz geliştirirse, Double Slide Controller üflemeli çalgılar arasında sağlam bir yere gelebilir gibi görünüyor.

DÖRT ELİN... DAHA ÇOK SESİ VAR



BURAYA BİR DOCTOR OCTOPUS ESPRİSİ GELECEK

Hiç elleriniz doluyken kapı açmayı veya çalan telefona cevap vermeyi denediniz mi? Enstrüman çalıyor musunuz? Benim gibi, bir tepsi çayı bir kereliğine olsun dökmeden misafirlere götürüp anneannenizi hayal kırıklıklarıyla dolu bir hayattan kurtarmayı hayal ettiniz mi?

MIT hayallerinizi biliyor ve size yardım etmek istiyor. Çünkü durup dururken kalkıp iki kolu da yerinde olan insanlara robot kol yapmışlar. Neden yapmışlar? Canları istediği için! Gerçekten, Alex d'Arbeloff laboratuvarının sitesinde projenin detaylarını inceledim ve sadece daha ilerideki çalışmalara referans olsun diye yapmışlar. İlahi MIT. Seni çılgın seni. Diğer bir ekip ise aynı cihazın bel hizasından çıkan halini yapmış. İkisini aynı anda giyersek nihayet Örümcek Adam'ı dize getirebiliriz diye düşünüyoruz (alın size Doctor Octopus esprisi).

Peki bu robot kollar nasıl çalışıyor? Kopuk bir kolun yerini tutmadıkları için, protez kollardaki gibi kolun olması gereken yerdeki kaslar tarafından yönetilemezler. Onun yerine, kollar kullanıcının vücut hareketlerini, uzuvlarının yerlerini ve hareket ivmelerini ölçerek bu verilere göre kendilerini yapay zekalarıyla hareket ettiriyor.

Cihaz, şu anki prototip haliyle yaklaşık dört kilo ağırlığında. Sırt çantası giyer gibi omzunuza geçiriyorsunuz ve kullandıkça sizin vücut hareketlerinizi öğrenerek zamanla tamamen size özel şekilde davranmayı öğreniyor. Bileklerinize taktığınız sensörler sayesinde ellerinizin her hareketini uzayda takip ediyor ve sizi taklit ediyor. Ellerinizin dolu olduğunu ve bir kapıyı açmaya çalıştığınızı algılarsa sizin için kapıyı açıyor. İki elinizle birden kafanızın üstünde bir nesne tutuyorsanız sizin için o nesneyi havada sabit tutuyor.

Bence MIT bu cihazlardan bir çift de bize göndersin, test edelim, Türk halkının ihtiyaçlarına uygun muymuş. Mangal yaparken gazeteyle mangalı yelleyebiliyor mu? Göbek atınca otomatikman parmak şıklatabiliyor mu? Şaka bir yana, bu cihazların yazılımını açık kaynaklı yapsalar ve insanlar kollara istedikleri yetenekleri yükleyebilse çok güzel olurdu. Şimdilik çok başarılı giden proje bakalım ileriki yıllarda neler getirecek. **-Erim**



ÜÇ KİŞİ BİRBİRİNİ ÇOK SEVDİĞİNDE

TANIŞTIRAYIM: ANNEM, BABAM, ANNEM

Birkaç bin yıl önce ağaç kabuklarından mantar yiyen insanoğlu nerelere geldi. Şimdi hem mantar yiyoruz, hem o mantarla omlet yapıyoruz, hem de iki insanın genlerini birleştirip sonra üçüncü bir insanla karıştırarak üç kişilik bebekler yapıyoruz. Ne yapıyoruz dedim? Evet, üç kişilik bebek. Zıvanadan çıktık.

Hücrelerde enerjiyi üreten organel olarak bildiğimiz (veya benim gibi lisede derse ilgisizdiyseniz, bilmediğimiz) mitokondride oluşabilen hastalıkların doğacak bebeğe geçmemesi için geliştirilen yeni bir yöntem son safhalarına ulaştı. Bilim insanları iki kişinin genlerini bir üçüncü kişinin embriyo veya yumurtasıyla birleştirmeyi başardı.

ŞU ANDA UYGULAMANIN İKİ YOLU VAR:

• Embriyo Tamiri:

Hem annenin, hem de kadın donörün yumurtaları babanın spermiyle laboratuvarda dölleniyor. İki embriyodan da DNA'yı içeren kısımlar çıkarılıyor. Donörün DNA karışımı yok edilip, yerine diğer çiftin DNA pronükleotidi yerleştiriliyor.

• Yumurta Tamiri:

Anneden alınan yumurtanın nükleüsü donörün yumurtasına yerleştiriliyor, ardından babanın spermiyle dölleniyor.

Sonuç olarak doğan bebekler %98 oranında orijinal çiftin genlerini taşıyor. Donörden gelen DNA sadece %2 kalıyor.

FDA ve diğer bir sürü kuruluştan olumlu yorumlar alan araştırmalar sonucunda sonuçlardan ümitli olan bilim insanları, iki yıla kadar ilk üç kişilik bebeklerin doğabileceğini açıkladı. Şu an karşılarındaki tek engel ise "tanrıcılık oynandığını" savunan gruplar.

Mitokondri hastalığının yıkıcı etkilerini doğacak çocuklara geçirmemenin tek yolu olan bu prosedür, "bugün bu hastalığı düzeltirsiniz, yarın çocuğu ekstra yakışıklı, zeki veya atletik yaparsınız. Toplumsal olarak adaletsiz bir prosedür!" diyenler tarafından eleştiriliyor. Diğer taraftan, henüz insan üzerindeki etkisi kesin olarak bilinmediği için denemenin etik olup olmadığı tartışılıyor.

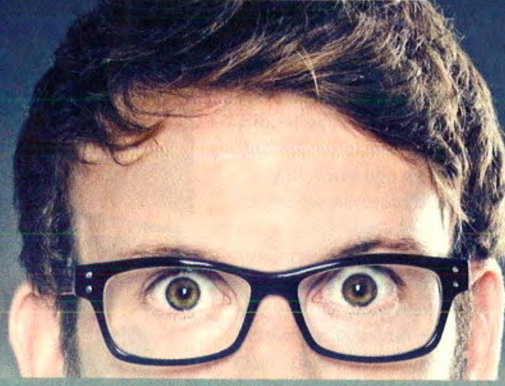
Amerika bu konuda ikiye bölünmüşken, Çin'de ise araştırmalar devlet onayı aldı. Sonuçta bu gelişimin durdurulabileceğini pek sanmıyorum. İnsanoğlu, dünyadaki her şeyi kendine göre değiştirmesiyle öne çıkan bir canlı. Kendisini de değiştirmesi sadece zaman meselesi. Yakında ıslak pamukta bebek de geliştiririz biz, hadi bakalım. **-Erim**



2009 yılında aynı teknik makak maymunları üzerinde test edilmiş ve başarılı sonuç alınmış. Doğan dört erkek makak bugün hâlâ sağlıklı bir şekilde yaşamını sürdürüyor.

DATA

TEST



OYUNCUNUN MONİTÖRÜ

Ekran kartı neye yarar, bendeki bu monitör olmasa

Geçtiğimiz aylarda bilgisayarın içine iyice girip çoğu parçayı testimize katmıştık. Ancak bilgisayarımızın kasası ne kadar performans verirse versin, bu performansı yansıtacak bir monitörümüz yoksa, görsel şölen beklentimiz havada kalıyor. Testte yer verdiğimiz monitörlerin aslında hepsi size hitap ediyor. Özelliklerine göre sizler için bir derleyip neye ihtiyacınız varsa belirlemenize yardımcı olalım dedik.

Monitör testini bu aya kadar yapmamış olmamızın bir nedeni de Ultra HD monitörlerin piyasaya girmesini beklemekti. Asus ve Samsung'un güzel ürünleri yavaş yavaş raflarda yerini almaya başladı. Eğer geleceğe yatırım amaçlı düşünüyorsanız tercih edebilirsiniz ama oyun dışı kullanımda, özellikle tarayıcı ve Skype için söylüyorum, biraz keyfinizi kaçırabiliyor. Görünen o ki yazılımların bu çözünürlüğe uyum sağlaması için biraz daha süreye ihtiyaç var. - **Emir**

ACER G226HQLBB

Boyutu: 21,5 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 200 cd/m2
Tepki Süresi: 5 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 280 TL



AOC G2460PQU

Boyutu: 24 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 350 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 144 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, DVD-D, HDMI, DisplayPort
USB Çıkışı: 4 adet
Fiyatı: 1076 TL





AOC Q2963PM IPS

Boyutu: 29 inç
Max. Çözünürlük: 2560x1080
Parlaklık: 300 cd/m2
Tepki Süresi: 5 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, DVI-D, HDMI
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 1441 TL



ASUS PB287Q

Boyutu: 28 inç
Max. Çözünürlük: 3840x2160
Parlaklık: 300 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: 2x HDMI, DisplayPort
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: Belli değil

ASUS VK228H

Boyutu: 21,5 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 250 cd/m2
Tepki Süresi: 5 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, DVI-D, HDMI
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 463 TL



BENQ RL2455HM

Boyutu: 24 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 250 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, DVI-D, 2xHDMI
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 666 TL





BENQ XL2420Z

Boyutu: 24 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 350 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 144 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, 2xHDMI
USB Çıkışı: 2 adet
Fiyatı: 1333 TL



SAMSUNG U28D590D

Boyutu: 28 inç
Max. Çözünürlük: 3840x2160
Parlaklık: 370 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: 2xHDMI, DisplayPort
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 1625 TL

VIEWSONIC VX2753MH

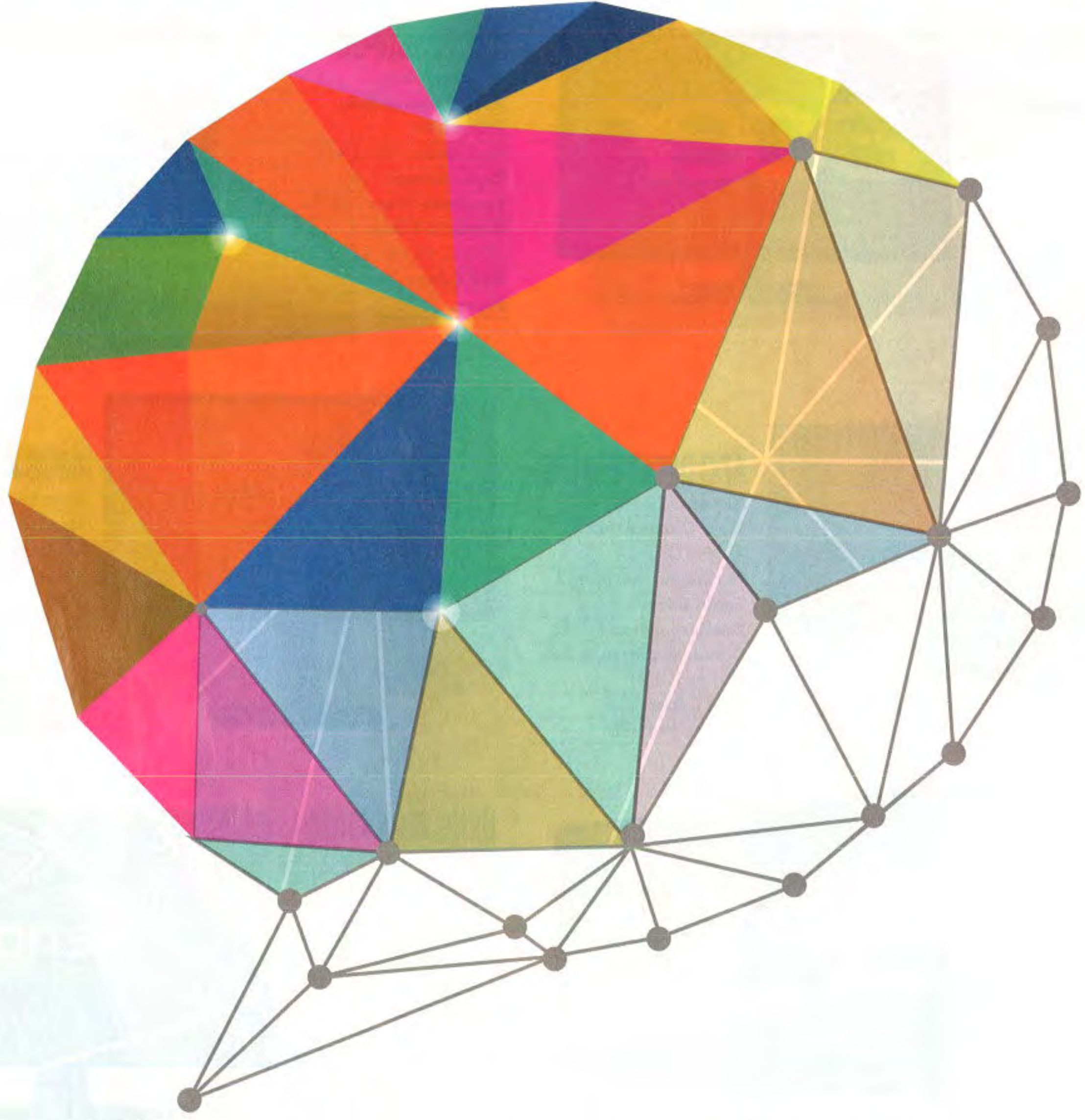
Boyutu: 27 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 300 cd/m2
Tepki Süresi: 1 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, 2xHDMI
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 888 TL



VIEWSONIC VX2452MH

Boyutu: 24 inç
Max. Çözünürlük: 1920x1080
Parlaklık: 300 cd/m2
Tepki Süresi: 2 ms
Yenileme Hızı: 60 Hz
Görüntü Çıkışı: D-Sub, DVI-D, HDMI
USB Çıkışı: Yok
Fiyatı: 493 TL





TEKNOLOJİNİN SÖZDE KANUNLARI

Archimedes, Avogadro, Bernoulli, Boyle, Faraday, Gauss, Mendel, Newton, Ohm, Planck, Pythagoras... Bu isimler özellikle fen-matematik öğrencilerinin hayatında çeşitli ilkeler ve kanunlar ile yer edinmiş, ortaya koyduğu düşüncelerle teknoloji tarihine yön vermiştir.

Elbette şimdi sizi formüllere boğmaya niyetimiz yok. Bu dosyada çoğu bir şekilde teknolojiyle ilintili olmak üzere, bazen yazılım ve donanım dünyasından, bazen de hayatın ta kendisine dair, sözünü eden insanın adıyla anılan ilgi çekici "kanunlar" ve özdeyişleri ele alacağız.

Yazı boyunca bahsi geçen her bir "kanunun" tırnak içinde olduğunu unutmamakta fayda var; yoksa evrenin işleyişine dair mutlak gerçeklerden bahsediyor değiliz. Hepsini etraflıca açıklama zahmetine girmeyecek, sizi düşünmeye sevk ettiği sürece görevimizi yerine getirmiş sayacağız. Sindire sindire okuyunuz.

-Eren Okka

Bu dosyaya önayak olan isim *Bir Uzay Efsanesi*, *Cennetin Çeşmeleri* ve *Rama'yla Buluşma* gibi eserlerden tanıdığımız İngiliz bilimkurgu yazarı Arthur C. Clarke'tan başkası değil. Clarke'ın ortaya koyduğu şu üç öngörü zamanla onun ismiyle anılan kanunlara dönüşmüştür:

1. Seçkin ve de yaşlı bir bilim insanı bir şeyin mümkün olduğunu söylediğinde, neredeyse kesin surette haklıdır. Fakat aynı kişi bir şeyin imkânsız olduğunu söylediğinde, büyük olasılıkla yanılıyordur.

2. Mümkünatın sınırlarını keşfetmenin tek yolu, biraz ötesine geçip imkânsıza doğru yol almaktır.

3. Yeterince gelişmiş bir teknoloji, sihirden ayırt edilemez.

Clarke üçün hikmetini şöyle açıklar: "Üç kanun Newton için yeterliydi, dolayısıyla ben de alçak gönüllü davranıp orada durmaya karar verdim." İçlerinden en çok alıntılanan kanun üçüncüsüdür, zira "binlerce yıl öncesinden bir insanı alıp bugüne getirsek ne düşünür?" gibi ilk karşılaşma anlarına açıklık kazandırır. Peki ya daha ötesi? Onu da Michael Shermer şöyle dile getirir: "Yeterince gelişmiş bir dünya dışı varlık, Tanrı'dan ayırt edilemez." Biat edip etmemek size kalmış tabii.

Bilimkurgu yazarlarına atfedilen kanunlardan bahsederken elbette Isaac Asimov'un Üç Robot Yasası'nı atlamak olmaz:

1. Bir robot bir insana zarar veremez ya da bir insanın zarar görmesine seyirci kalamaz.

2. Birinci maddeyle çelişmediği sürece, bir robot insanlar tarafından verilen emirlere uymak zorundadır.

3. Birinci ve ikinci maddeyle çelişmediği sürece, bir robot kendi varlığını korumalıdır.

Asimov'un birçok eserinde bahsi geçen bu yasalar, okumakla pek arası olmayanlar için, Will Smith'in başrolde oynadığı *Ben, Robot* adlı filmde de büyük önem taşır. Üç Robot Yasası esasında korkunun ürünüdür; insanlığı İkinci Rönesans'tan korumak için alınan bir tedbirdir. Gerçekte yeterli olup olmayacağıysa yapay zekânın felsefi yönüne kafa yoranlar tarafından bolca tartışılır. Sözgelimi, "insan" ve "robot" tanımını ne şekilde programladığınıza göre yasaların anlamı da değişmektedir.

Bir diğer bilimkurgu yazarı Larry Niven'a atfedilen, birbirinden bağımsız şu kanunlar da üzerinde düşünmeye değerdir:

- **Asla bir aynaya lazer tutma.**
- **Güvenlik için özgürlükten fedakârlık etmek artık naif bir tutumdur.**
- **Yok etmek yaratmaktan daha kolaydır.**
- **Teknolojiyle birlikte ahlaki değerler de değişir.**
- **Bilimkurgunun tek evrensel mesajı şudur: Sizin kadar iyi, ama daha farklı düşünen zihinler vardır.**

YAZILIM KAÇMIŞ, DONANIM KOVALAMIŞ

Araştırmacı Roy Amara şöyle der:

> **Teknolojinin kısa vadeli etkilerini gözümüzde büyütme, uzun vadeli etkileriniyse hafife alma eğilimi gösteriyoruz.**

Diğer yandan, Intel'in kurucularından Gordon Moore ta 1965 yılında öyle bir teknik öngörüde bulunmuştur ki halen geçerliliğini korur:

> **Mikroişlemciler içindeki transistör sayısı her yıl iki katına çıkacaktır.**

(Moore, 1975 yılında bu ifadeyi "iki yılda bir" olarak düzeltmiştir.) İlk başta bir tahminden ibaret olmakla birlikte, zamanla "Moore yasası" olarak kabul gören bu ifade teknoloji tarihine geçmiş, hem endüstriye hem de dünya ekonomisine yön vermiştir. Yarı iletken sanayisindeki başlıca firmalar uzun vadeli planlarını bu düstura göre belirlediği için, Moore yasasının deyim yerindeyse kendi kendini gerçekleştiren bir kehanet olduğu da söylenebilir. Yarım yüzyıldır süregelen bu trendin artık yavaşladığı görülse de 2020'ye kadar öyle ya da böyle devam edeceği tahmin ediliyor.

Donanım parçaları hızlanadursun, İsviçreli bilgisayar bilimci ve Pascal programlama dilinin yaratıcısı Niklaus Wirth işin yazılım tarafıyla ilgili aksi yönde bir gözlemde bulunmuştur:

> **Yazılımlar, donanımların hızlanmasından daha çabuk yavaşlar.**

> "İnternette karşınıza çıkan alıntılara temkinli yaklaşın, bazen uydurma oluyor."
>
> -Mustafa Kemal Atatürk

Benzer bir gözlem Bill Gates ve David May'e de atfedilir: "Yazılımların hızı her on sekiz ayda bir yarıya düşer." Elbette burada kastedilen gerçek bir yavaşlamadan ziyade bir verim kaybı, özellikle ticari yazılımlarda zamanla biriken gereksiz özellikler ve "software"in "bloatware"e dönüşmesidir (hayır, yazı yazmak için o devasa ofis uygulamasını kurmak zorunda değilsiniz).

Yazılım dünyasında, özellikle web programlamayla ilgilenenlerin şu sıralar en çok karşısına çıkan kanun ise Stack Overflow'un kurucularından Jeff Atwood'unki olsa gerek:

> **JavaScript ile yazılabilecek her yazılım eninde sonunda JavaScript ile yazılacaktır.**

Excel benzeri tablolama programından tutun GameBoy emülatörüne, son yıllarda birçok çılgın denilebilecek JavaScript projesi gördük. Uygulamaları web'e taşıyıp erişilebilirliğini artırmak güzel de, tekerleği yeniden icat edeyim derken aracın kendisini unutmasak iyi olur.

İNTERNET KÜLTÜRÜ VE GÖRGÜ KURALLARI

İlk wiki sitesinin kurucusu Ward Cunningham'a atfedilen şu cümle adeta internetin bir parçasının özeti:

> **İnternette doğru yanıtı almanın en iyi yolu soru sormak değil, yanlış cevabı vermektir.**

Cunningham bu sözü 1980'lerin başında Usenet'e yönelik sarf etmiş olsa da bugün halen forum ve benzeri platformlarda geçerliliğini koruyor. Bir soru sorulduğunda yanıtlama zahmetine girmezken, birinin bir yanlışını yakaladığımızda hemen düzeltme ihtiyacı duyuyoruz. Aynı durum kimi zaman kendini Gramer Naziliği biçiminde gösteriyor; metinlerin içeriğini görmezden gelip yazımına odaklanıyoruz.

Naziler demişken, Amerikalı avukat ve yazar Mike Godwin'in 1990'larda dile getirdiği şu cümle Cunningham kanunundan da ünlüdür:

> **Çevrimiçi bir tartışma uzadıkça, Naziler veya Hitler'e dair bir karşılaştırma yapılma olasılığı 1'e yakınsar.**

(Olasılık kuramında 0 ve 1 arasında ifade edileni siz %0 ve %100 olarak düşünebilirsiniz.) Bu kanun öylesine benimsenmiştir ki karşılaştırma yapıldığı an münazarayı sona ermiş, yapanı hükmen kaybetmiş saymak bir gelenek halini almıştır. Reductio ad Hitlerum, yani tartışmayı Hitler'e indirgeme safsatası esasında filozof Leo Strauss tarafından türetilmiştir ve geçmişi 1951 yılına dayanır. Godwin kanunundan esinlenen ve video oyunlarını konu alan şöyle başkaları da vardır:

- **Çevrimiçi oyun ekonomilerine dair bir tartışma ilerledikçe, *EVE Online*'dan söz edilme ihtimali %100'e yaklaşır.**

MUPHRY KANUNU

Başlık doğru, yazım hatası yapmadık, tashihte gözden kaçmış değil. Muphry kanunu söyle diyor: **"Bir metnin yazımını ya da düzeltmesini eleştirmeye kalkarsanız, kendi yazdığınız metinde mutlaka bir çeşit hata bulunacaktır."** Aman diyelim. Oyungezer'i eleştireyim derken kendi kazdığınız kuyuya düşmeyin (ki düşeceksiniz, aksi mümkün değil).

• Bir tartışma boyunca *Deus Ex*'ten ne kadar çok bahsedilirse, en az bir kişinin oyunu (tekrar) yükleme olasılığı %100'e yaklaşır.

Bir kişi ya da fikirle gizliden gizliye alay etmek internette sıkça rastlanan bir durum. Kimin gerçekte ne demek istediğini anlamak her daim mümkün olmuyor ve Nathan Poe'nun bu konuda bir diyeceği var:

"Göz kırpan yüz gibi bariz bir mizah göstergesinin yokluğunda, bir kökten dincilik taklidini gerçeğinden ayırt etmek mümkün değildir."

Christian Forums üyesi Nathan Poe yazdığı bu mesajdan sonra forumda tamı tamına 295.212.687.427.838.720 "rep" kazanmış, güle güle harcasın ;) Mesajı artık "Poe kanunu" olarak biliniyor.

Paylaşmak, tartışmak iyi güzel de adabını bilmeyenler çoğunlukta olunca, internetteki bir içeriğin altına yazılan yorumları okumak kişinin insanlığa olan inancından kemiriyor. Ardında yatan sebeplerden bir tanesi, malum, bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olmak. Bir diğeriyse düpedüz odun olmak. İngiliz gazeteci Helen Lewis'ın 9 Ağustos 2012'de attığı tweet, artık onun adıyla anılan bir kanun sayılıyor:

"Feminizm hakkında bir makalenin altına yazılan yorumlar feminizmi haklı çıkarır."

İnternetteki yorumlar kötü de editöryal içerik çok mu iyi? Özellikle haber sitelerinde doğru düzgün bir denetlemeden geçmeyen yazılar can sıkmakla kalmıyor, insanları yanlış bilgilendiriyor ve yönlendiriyor. Başlıklarda dikkat çekmek için kullanılan ve sahte bir coşkuyu beraberinde getiren yersiz ünlem işaretleri alışkanlığa dönüşmüş. Benzer bir durum soru işareti için de geçerli; öyle ki artık o da bir kanun olmuş:

"Soru işaretiyle biten herhangi bir haber başlığı, 'hayır' sözcüğüyle yanıtlanabilir."

Kendisi de aynı mesleği icra eden Ian Betteridge'e göre "gazeteciler" bu tarzı benimsiyor çünkü ya haberde bahsi geçen söylentinin saçmalık olduğunun farkında, ya da doğrulayacak kaynak yok ama yine de haberi yayımlamak istiyor...

BU İŞTE BİR TERSLİK VAR

Burada bahsi geçen tarzda kanunlar arasından belki de en bilineni (üzerine yazılmış kitaplar bile var) Murphy kanunudur:

"Ters gitme ihtimali olan her şey ters gidecektir."

Finagle kanunu buna ufak ama mühim bir ekleme yapar:

"Ters gitme ihtimali olan her şey ters gidecektir, hem de mümkün olan en kötü zamanda."

Muhtemelen bu algının esas nedeni kişilerin olayları değerlendirirken seçici davranması ve önyargılı biçimde yorumlamasıdır. Bazıları bu durumu termodinamiğin ikinci yasasıyla ilişkilendirip evrenin düzensizleşme eğilimiyle açıklamaya çalışacak kadar uçmuştur. Hatta cansız nesnelerin sözüm ona sergilediği kindar davranışlara dair, Türkçeye "şeylerin direnişi" olarak çevirebileceğimiz resistentalism adında nükteli bir kuram bile vardır ki aslında varoluşçuluğu tiye almaktadır.

Evrenin talihsizliğini ele almak konusunda kimse David Gerrold'un eline su dökemez. Şeytani dinamik yasalarını öne süren yazar, Newton'ın hareket yasalarına kendi yorumunu getirir:

1. Hareket halindeki bir cisim yanlış yönde hareket etmektedir.

2. Hareketsiz bir cisim yanlış yerdedir.

3. Bir cismi doğru yönde hareket ettirmek ya da onu doğru yere koymak için gereken enerji miktarı, harcamak isteyeceğinizden fazla, ama bu işi imkânsız kılmayacak kadar azdır.

"Her işte bir hayır vardır" veyahut "olur öyle" mottosunu benimseyenlere karşı, "tünelin sonunda beliren ışık olsa olsa trendir" diye düşünenler de o denli yaygındır. Karamsarlıkla karışık temkini benimseyen Hofstadter kanunu şöyle der:

"Hofstadter kanununu göz önüne alsanız bile, bir iş her zaman tahmininizden uzun sürer."

Birtakım Oyungezer yazarları ve yazıların son teslim tarihleri söz konusu olduğunda ne kadar da doğru bir tespit. Bununla bir açıdan benzerlik gösteren bir diğer kanunsa bu dosyaya son noktayı koymak için gayet uygun bir seçim:

"Hiçbir bilimsel keşif ilk kaşifinin adıyla anılmaz."

Stephen Stigler kendi adıyla anılan bu kanunu sosyolog Rober K. Merton'a adamıştır, dolayısıyla aynı Hofstadter Kanunu'nda olduğu gibi kendi kendine bir gönderme yapar.

Ne yani, bütün bu dosyadaki isimleri yanlış mı yazdık şimdi? Çok geç dostum, çok geç...

KESTİRİP ATMANIN FAYDALARI

Wadsworth Sabiti olarak bilinen önermeye göre internetteki bir video, konuşma ya da yorumun özüne ilk %30'luk kısmı atlanarak ulaşılabilir. Bu düşünce öyle kabul görmüştür ki YouTube'a bir sürpriz yumurta olarak, gizli bir parametre suretinde eklenmiştir: Herhangi bir YouTube videosuna ait URL'nin sonuna "&wadsworth=1" eklediğinizde videonun %30'unu atlayacaktır.

Kesip atma işini daha ciddiye alanlar için mantıksal usturalar mevcuttur. Örnek olarak **"Kanıt olmaksızın öne sürülen her şey aynı şekilde reddedilebilir"** (Christopher Hitchens) veya **"Aptallıkla layıkıyla açıklanabilecek bir şeyi asla kötü niyete bağlamayın"** (Robert Hanlon) gösterilebilir. Fakat şüphesiz ki en bilineni Occam'ın usturasıdır ve şöyle der: **"Unsurlar gereğinden fazla çoğaltılmamalıdır."** Günümüzdeki anlamıysa daha ziyade söyledir: **"Bir fenomeni açıklamakta eşit derecede başarılı olan teorilerden daha az unsur içeren tercih edilmelidir."** İsmini on dördüncü yüzyılda yaşamış Ockham'lı William'dan alan bu düşünce, bizi açıklamalar ortaya koyarken tutumlu davranmaya davet eder.

Özellikle haber sitelerinde doğru düzgün bir denetlemeden geçmeyen yazılar can sıkmakla kalmıyor, insanları yanlış bilgilendiriyor ve yönlendiriyor.

İNSANLARDA GENETİK MODİFİKASYON

EVRİMİN YOLUNDAN SAPMAK SONUMUZ OLUR MU?

Evet, soru aynen yukarıdaki gibi, "Evrimin yolundan sapmak sonumuz olur mu?" Her şeyin doğalının en iyisi olduğunu düşündüğümüz bu zamanlarda akla gelen mantıklı bir soru bu. Ayrıca genetik modifikasyon dendiğinde akla ilk gelen örnek GDO'lu ürünler ve onların fiyasko sonuçları olduğundan insan genleri ile oynamanın yarattığı atmosfer Doktor Frankenstein'ın laboratuvarı havasında oluyor.

İNSAN OLARAK DOĞAYA MÜDAHALE ETMEK

Aslına bakarsanız ta tarih öncesi devirlerde insanlar farkında olmadan genetik ile uğraşıyorlardı. Yetiştirilen sebzeler, meyveler ve hayvanlar genetiğin bilinçsizce atılan ilk adımlarının ürünleriydi. Yaban otlarını farklı şekillerde ekerek buğday ve hatta pirinç elde ettiler. Kurtlar zamanla evcilleştirilerek köpeklere, köpekler de kendi aralarında sürekli çiftleştirilerek bugün özel tür dediğimiz Saint Bernard ya da Danua gibi görünüşü kendine has türlerin doğmasına sebep oldu (günümüzdeki köpek türlerinin büyük bir çoğunluğunun son 300 yılda oluştuğunu biliyor muydunuz?). Ama bunların hepsi ekinlerin farklı şartlarda ekilmesi ya da türlerin değişik şekilde çiftleştirilmesi ile oluşturuldu. İnsanoğlu bilmeden bir yolu takip ediyordu ama doğa kanunlarının sınırlarını aşamıyordu. Fakat günümüzde durum biraz farklı. Artık doğanın çizdiği yolu takip etmek yerine, doğayı doğrudan kontrol etmeye ve DNA'ya müdahalede bulunmaya çalışıyoruz.

Genetik geliştirme ile ilgili ilk modern adım nedir derseniz, elbette Darwin'in Türlerin Kökeni'ni yazarak belirli şartlar altında üreyerek evrimin nasıl gerçekleştiğini açıklamaya çalıştığı yapıtını sayabiliriz. Bundan sonraki ilk araştırmalar öncelikle bitkiler ve sonra hayvanlarda gerçekleştirilmiştir. Mendel'in bezelyeler üzerinde yaptığı deneyler ve sunduğu çalışmalar ise modern genetiğin ilk adımı kabul edilir. Ardından 1900'lerin başında nüklein, kromozom ve kromozomların taşıdığı genler keşfedilir. Günümüze kadar ilk GDO'lu ürünler, fareler üzerinde yapılan ve büyümeyi kontrol eden genler ile oynanarak devasa fareler üretmek derken, 1996'ya gelindiğinde klonlanarak doğan ilk memeli hayvan olan kuzu Dolly dünyaya geldi. Dolly'nin doğumu ile klonlama tekniğinin etik yönleri tartışılmaya başlandı ve insan klonlama konusu bir hayli gündeme oturdu. Ta ki bu sene İngiltere önemli bir karar alana kadar.

VİTRO YUMURTALAMA İLE, HASTALANMAYAN İNSANLAR

Eğer bu Temmuz'da İngiltere Parlementosu'ndan gerekli izin çıkarsa vitro yumurtalama ile genetiği oynanmış insanlar bilimkurgu olmaktan çıkıp gerçek olacak. Vitro yumurtalamanın mantığı üç ebeveynden alınan DNA'lar ile DNA'sı önceden programlanmış bebekler dünyaya getirmek. Sürecin amacı mitokondriyal DNA'yı (mtDNA) hedef alarak yıkıcı hücre mutasyonlarını önleyip bebekleri birçok hastalıktan daha doğmadan evvel korumak. Her on bin kişiden biri mtDNA'sında körlükten tutun da diyabete kadar tehlikeli mutasyonlar taşıyor. Donör



DNA her organizmada bulunan, birbirine A, G, C ve T nükleotid bazlarıyla sarmal şekilde bağlanan hayat formülümüz.





OYUNLARDA GENETİK MODİFİKASYON

Video oyunları söz konusu olduğunda genleriyle oynanmış insanlar sıkça karşımıza çıkıyor. Lakin aman hastalıklara insanlar doğmadan engel olalım, aman sağlıklı nesiller yetiştirelim gibi bir motivasyondan söz etmek pek mümkün değil. Varsa yoksa süper askerler, dünyayı ele geçirme planları...

Metal Gear serisindeki Les Enfants Terribles, *Final Fantasy VII*'deki SOLDIER projeleri ve *Hitman* serisindeki Agent 47 oyunlardaki genetik modifikasyonun en bilindik örnekleri olsa gerek. Çok detayına girmeyelim ki spoiler olmasın. Açıkçası bu tarz insan klonlama ve gen terapisi işlemlerinin bugüne dek gerçekte de gizlice denenmiş, hatta belki de başarıya ulaşmış olması gayet muhtemel.

Bazı oyunlarsa işi iyice ileri götürüyor: *BioShock* serisindeki Big Daddy'lerin, *Resident Evil* serisindeki çeşitli karakterlerin ya da *Prototype* serisindeki gibi mutasyonların gerçek olmadığını ve olmayacağını umuyoruz.

anneden alınan normal mtDNA ve asıl annenin yumurtasından alınan nükleus ile işlem gerçekleştiriliyor. Testler maymunlarda başarılı sonuçlar verdi ama insan denemeleri için meclisin onayı gerekiyor. Donör annenin çocuğun %0,1 DNA'sını oluşturması ise ebeveyn haklarını doğurur mu doğurmaz mı tartışmalarını beraberinde getiriyor.

DNA'YI BAŞTAN YAZMAK

DNA her organizmada bulunan, birbirine A, G, C ve T nükleotid bazlarıyla sarmal şekilde bağlanan hayat formülümüz. Bilinen her canlıda bunlar bu şekilde bulunur, fakat bilim insanları yakın zamanda sarmala yeni birer X ve Y proteini eklemeyi başardı. DNA'nın yapısını bozmak şöyle dursun, sentetik yeni organizma varlığını bu şekilde sürdürmeye ve yeni "yaratık" DNA'sını üretmeye devam etti. Bu deney milyonlarca yıllık evrime tamamen zıt bir insan müdahalesi olmakla beraber muhtemelen evrenin başka bir yerinde eşi benzeri olmaması ile önem kazandı. Bu ne anlama geliyor? İleride dört tabanlı DNA yapısının izin vermediği ama altı tabanlı yeni sentetik DNA'nın izin vereceği bakteri, virüs, hayvan ve hatta insan türleri üretilmeye çalışılabilir. Hayal edin; sadece dört harfin kombinasyonlarından oluşan bir kitap mı daha çok sözcük içerir, yoksa altı harften oluşan mı? Hani oyunlarda gördüğümüz garip yaratıklar ve hatta belki de X-Men pek o kadar uzak olmayabilir. Fakat sorun, şu anda eklenen XY çiftlerinin hiçbir şey yapmadan kopyalanmayı bekliyor olması. Bilim insanlarının şimdiki amacı XY çiftine gerçekten bir şey yaptırabilmek; amino asit üretmelerini sağlamak ya da doğada bulunmayan proteinleri yazmalarına imkan vermek. Böylece birçok hastalığın çaresi bulunabilecek. Bu başarının en önemli noktası ise milyonlarca yıllık evrime doğrudan müdahale etmesi. İnsan merak ediyor: Acaba XY çiftinden daha fazlası eklenebilir mi? DNA'ya müdahale ne kadar ileri gidebilir?



Çok hızlı değişen bir dönemde yaşıyoruz. Daha geçenlerde 3B yazıcı ile bir insanın tamamen kan dolaşım hattının üretildiği duyuruldu. Farklı hücrelerden organlar üretmek ise artık her gün duyduğumuz haberlerden biri haline geldi. Bütün bunlar anormal gelişmeler ve şunu sormadan edemiyoruz: Son iki yüz yılda yaptıklarımıza bakarsanız, daha iyi bir eğitim sistemi ile, silahlanmaya ve birbirimize savaşmaya ayıracağımız kaynakları bilime aktarsak acaba insanoğlunun asıl potansiyeli ne olurdu? Gözlerinizi kapatın ve sadece bunu kendinize sorun. Bırakın gerisini hayalgücünüz halletsin. -**Nurettin**



GENETİK HARİTANIZI ÇIKARMAK

Genetik haritanızın çıkartılabildiğini biliyor muydunuz? Bunu ilk defa Richard Dawkins'in bir belgeselini izlerken duymuştum ve çok ilgilenmiştim. Sizden ve mümkünse ailenizden alınan kan örnekleri ile gen haritanız çıkartılabiliyor. Böylece hangi hastalıklara yatkın olduğunuz, hangi yaşta hangi sağlık sorunları ile karşılaşabileceğiniz ve bunların risk faktörleri, vücudunuzun hangi yiyeceklere karşı daha az toleranslı olduğu gibi detayların hepsi çıkarılabiliyor.

GENETİK MODİFİKASYON TARİHÇESİ

1859: Charles Darwin "Türlerin Kökeni"ni yazarak yaratılışçı varoluşa en büyük darbeyi vurdu.

1865: Gregor Mendel bezelyeler üzerine yaptığı deneyler ile genetik geliştirmenin ilk adımını attı.

1953: James Watson ve Francis Crick, DNA'nın çifte sarmal yapısını ileri sürdü.

1973: Stanley Cohen ve Annie Chang genetik olarak geliştirilmiş ilk organizmayı üretti. Teknikleri DNA klonlama olarak geçiyordu ve farklı türler arasında gen alışverişi yapılmasını sağlamıştı.

1976: ABD Ulusal Sağlık Enstitüsü genetik geliştirmeye araştırmalarını takip etmeye başladı.

1980: İlk genetik olarak geliştirilmiş canlı, bir fare oldu.

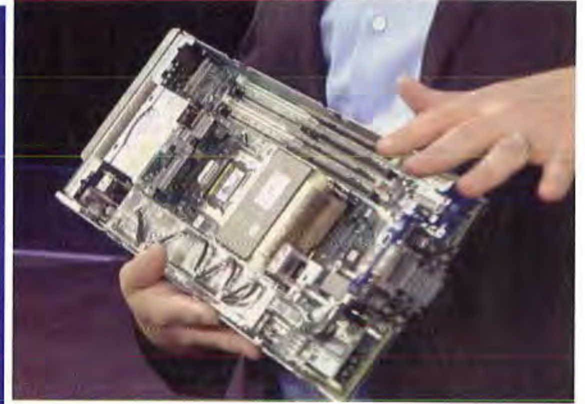
1982: Sıçandan alınan hormon genleri ile dev fare üretildi.

1996: İlk klonlanan memeli hayvan kuzu Dolly duyuruldu.

MAKİNELER GELİYOR

HP, THE MACHINE İLE BİLGİSAYARI YENİDEN TANIMLAMAYA SOYUNDU.


Bu elimde görmüş olduğunuz...



Yahu arkadaş, bir şirket de yeni ürününü "devrim" olarak tanımlamasın. Biri de çıksın desin ki, "ya biz şöyle yeni bir şey yaptık, eskisinden çok da farklı değil, ama işte biraz daha iyi, daha hızlı falan, alın bunu". Yok. HP de geçtiğimiz ay Discover 2014 sunumunda, üzerinde çalıştığı yeni proje olan çok yaratıcı isimli "The Machine"i dünyaya göstererek kendi devrimini duyurdu. Sunumda "çığır açmak", "devrim" gibi kelimeleri duyunca ilk başta gözlerimi yuvarlamadan edemedim. Ama bu sefer sanki iş ciddi gibi görünüyor.

HP, dünyadaki enerjinin bitmekte olduğunun farkındaymış. Ya da en azından bu projeye bu sebeple giriştiklerini söylüyorlar. Bilgisayarlarımızın şu an kullanmakta olduğu iki boyutlu, bakır telli çip sistemi, endüstride çok uzun süredir standart olmuş durumda ve çok fazla enerji, materyal ve yer tüketiyor. HP, bu altyapıyı geliştirmek yerine, var olan sistemi tamamen silip, alternatif bir modelle baştan başlamayı öneriyor.

The Machine adını verdikleri yeni cihazları, insan saç telinin dörtte biri inceliğindeki lazerler üzerinden iletilen fotonlar ile çalışıyor. Evet, doğru anladınız: Işıkla. İddialarına göre, bu veri iletim yöntemi sayesinde bir saniyenin milyarda birinde 160 petabyte (bir petabyte = bir milyon gigabyte) veri okunabiliyormuş. O son satırı bir daha okuyun isterseniz. Üzerinde şöyle bir düşünülmesi lazım bence. Böyle bir sayıyı aklınız alıyor mu?

RAM ve kalıcı hafıza için ortak kullanılacak yeni bir evrensel hafıza türü de geliştiriyorlarmış. Memristör dedikleri bu teknolojiyi geçen yıl yine HP Discover'da dünyaya göstermişlerdi. Hem ışık teknolojisi, hem de memristörler günümüz cihazlarından çok daha düşük enerjiyle çalışıyormuş.

Daha küçük parçalar, daha çok hız, daha az enerji. HP, bu yeni altyapı sayesinde, devasa sunucuları tek bir buzdolabı büyüklüğüne indirgeyebileceğini iddia ediyor. Bu teknolojinin bir nevi bilgisayar olan her şeyde kullanılabileceğini söyleyen HP Laboratuvarları başkanı Martin Fink, yakında cep telefonlarımızda yüzlerce terabyte veri saklayabileceğimizi tahmin ediyor.

Tabii bu yeni sistem son derece farklı, o yüzden önceki teknolojilerle fazla uyumlu olmasını bekleyemeyiz. HP, The Machine için kendi işletim sistemi olan Linux tabanlı The Machine OS'i geliştirmeye başlamış. İşletim sistemi açık kaynaklı ve şirket, ilgilenen bütün programcıları katılımda bulunmaya çağırıyor. Seneye az sayıda da olsa memristörler ile TMOS üretici kitlerini dünya çapında programcılara gönderip, 2017'de beta testlerine başlamayı hedefliyorlar. The Machine'in tüketici sürümleri de 2019'da satılmaya başlanacakmış.

HP'nin iddiaları büyük. 2011'den beri finansal durumu kötüye giden bir durumdaydılar, ve şimdi böyle riskli ve büyük bir projeye soyunuyorlar. The Machine, HP'nin kendini eskisi gibi önemli yapması için önemli bir fırsat. Şimdi asıl soru, başarılı olup olamayacakları. Ne düşünüyorsunuz? The Machine, bilgisayarın evriminde sıradaki basamak olabilir mi? **-Erim**

DAKİKA BAŞI DEVRİM!

HP, yeniliğe soyunan ilk isim değil. Eski yılların kollar ve çarklarla çalışan mekanik bilgisayararından, The Machine gibi ışıkla çalışan teknolojilere, daha önce bilgisayarların işleme prensiplerini değiştirmeye çalışan çok proje oldu. İşte en ilginçlerinin kısa bir listesi:

- Prof. Bill Ditto tarafından tasarlanan ve kulağa bilim kurgu filmlerinden fırlama gibi gelen Organik Bilgisayar; gerçek beyinlerin birbirine bağlanmasıyla çalışıyor, ve basit aritmetik işlemleri yapabiliyor.

- Her şeyden bilgisayar yapılabileceğini gösteren bilardo topu bilgisayarı, bilardo toplarının sürtünmesiz bir makine içinde sekmesiyle çalışıyordu.

- Leonard Adleman'ın 1994 tarihli DNA bilgisayarı, DNA moleküllerini kullanarak bugüne kadar üretilmiş her bilgisayardan daha küçük bir boyutla daha hızlı işlem yapabiliyor. 130 DNA sarmalından oluşturulan bir bilgisayar, 15'e kadarki sayıların kareköklerini hesaplayabilmiş.

- Henüz sadece birkaç mekaniği üretilmiş kuantum bilgisayarı, süperpozisyon gibi kuantum fenomenlerini kullanarak 0-1 sistemini aşan bir altyapı destekleyebiliyor. Google, IBM ve NSA gibi büyük isimler şimdiden bu alanda araştırmalara ciddi paralar yatırmış durumda.

- Teoriden öteye gidememiş ama ilginç bir fikir olan kaos bilgisayarı, dijital mantık işlemleriyle çalışan modern bilgisayarlarımızın aksine, lineer olmayan devrelerle çalışıyor.

GÖZÜN GÖRMEDİĞİNİ GRAFEN GÖRÜR

KARANLIKTA GÖREN LENS GELİŞTİRİLİYOR, KOYMAZSAM OLMAZ!

İtiraf edelim: İlk Splinter Cell oyunu çıktığından beri hepimiz gece görüş gözlüğü istiyoruz. Hatta belki siz de benim gibi gaza gelip internette gözlük modellerine bir bakmışsınızdır. Eğer baktıysanız 1) sizi seviyorum güzel insanlar, 2) görmüşsünüzdür ki bu gözlüklerin çoğu KOCAMAN.

Günümüzde kullanılan gece görüş cihazları görünen ışınları yoğunlaştıran, görünmeyeni kısa dalga kızılötesi ışınlarla aydınlatan, veya nesnelerden yayılan ısıyı, arkaplandaki nesnelerle karşılaştırarak bir görüntü çizen "ısı görüşü" olarak üç sistem kullanıyor. Bütün bu algılayıcılar, onları çalıştıran enerji kaynakları, ve cihazın çalışırken fazla ısınıp kendi sensörlerini yanıltmaması için soğutma üniteleri bir araya gelince bayağı yer kaplıyor. Bu cihazlar jet uçakları gibi kocaman aletlerin üzerindeyken sorun değil, fakat bir insanın üzerinde gözlük olarak taşınması gerektiğinde boyutlarıyla sorun yaratabiliyor. Amerika'nın Michigan Üniversitesi'nde elektrik mühendisi Zhaohui Zhong (unutmayın; onlara göre de bizim adlarımız garip!) ve ekibi tarafından geliştirilen yeni bir teknoloji ise Sam Fisher'ın boyun ağrılarına çare olabilir gibi gözüküyor.

Grafen materyalinin iletkenliği, hafifliği, ve ışığı tüm dalga boylarında alabilme özelliğini kullanan ekip, materyalin tek sorunu olan az ışık emebilmesini çözmenin bir yolunu bulmuş. İki grafen katmanını üst üste dizip, alt katmandan elektrik geçirerek üst katmandan alta geçen minimal elektrik akımını ölçebiliyorlar. Bu sayede tırnak ucu kadar bir cihaza vuran ışık, tüm dalga boylarını algılayabiliyor. Gelen sinyalleri görsel veriye dönüştüren basit bir çeviriciyle birleştirildiğinde herhangi bir yüzeye görüntüyü yansıtmak zor değil. Zhong'un ekibi ilerleyen yıllarda bu lenslerin geniş çapta kullanılabileceğini söylüyor. Kim bilir, belki yakında yıldızları izlemek yerine havada uçuşan radyo dalgalarını ve ultraviyole ışınları izleyebiliriz! **-Erim**





HAYAT BİR OYUN

Oynadığımız oyunların birçoğunda karakterlerin görüşü bir şekilde güçlendirilmiş oluyor. Oyun dünyasının geliştirilmiş görüş takıntısı nedir acaba? Durup düşündüm de, gerçekten bunu yapan ne çok oyun var be! Son moda da duvarların arkasını görmek. Ah eski günler, bir zamanlar düşmanların beklemediğiniz bir anda köşeden fırlayıp sizi korkutması diye bir şey vardı. Şimdi herkesi duvarların arkasından takip edebiliyoruz. Aklıma gelen geliştirilmiş görüşlü oyun karakterlerinin kısa bir listesi:
Sam Fisher, Solid Snake (ve babası), JC Denton, bütün Call of Duty ve Rainbow Six karakterleri, Strelok, Artyom, Batman, Hitman, Spider-Man, Adam Jensen, James Bond, Gabe Logan...

MSI GAMING 7

ANAKART İSİMLERİNDEN KAFASI KARIŞANLAR BERİ GELSİN

Intel Z97 yongasını kullanan anakartlar yaygınlaşmaya başladı. Tabii ki yeni seri, eski seri derken anakart modellerinden kafası iyice karışan bir kitle mevcut. MSI bunu ortadan kaldırmak için Z97 yongasını kullanan oyuncu anakartlarında ufak bir isim değişikliğine gitti. Gaming 3, Gaming 5 ve Gaming 7 şeklinde isimlendirilen anakartlar, Intel'in i3, i5 ve i7 serisi için önerilen anakartlar olarak piyasaya çıktı. Intel'in dördüncü ve beşinci nesil Core işlemcileriyle uyumlu olan MSI Gaming 7, MSI'ın Z97 yongasında, oyunculara yönelik amiral gemisi. Özellikle hız aşırtma meraklınız varsa, uzun ömürlü military class 4 bileşenleri kullanan Gaming 7, sizi tatmin edecektir. Eğer hız aşırtma işini fazla zahmetli buluyorsanız bile OC Genie 4 özelliğiyle, MSI Gaming 7 de tek bir tuşla %20'ye varan performans artışı yakalamanız mümkün.

Özellikle çevrimiçi oyunlarda daha fazla performans sunduğu iddia edilen Killer E2200 akıllı ağ platformu, MSI Gaming serisinde de kullanılan demirbaşlardan biri olmuş. Kartta benim en çok hoşuma giden kısım, SLI ve Crossfire ile kullanım için yeterli boşluğu size sağlaması oldu. Daha önce SLI yaparken bayağı sıkıntı yaşayan biri olarak, açıkçası yeterli boşluğun sağlanması ve güzel tasarlanmasından memnun kaldım. Ben MSI Gaming 7'nin öne çıkan yanlarını vurgulamaya çalıştım ama eğer ürünle ilgili tüm teknik detaylara göz atmak isterseniz sizi şöyle alalım: ***http://bit.ly/1q1ew7Y***
-Emir





NASIL ÇALIŞIR?

Kurmalı mekanik saatler enerjisini içindeki zemberekten alır. Saatinizi kurduğunuzda sıkışan zemberek gerginliğini atarak eski haline dönmeye çalışır, bu sırada uyguladığı kuvvet çarkları çevirerek akrep, yelkovan ve saniye kollarını harekete geçirir. Zembereğin tüm potansiyel enerjisini birden tüketmesine engel olan ve adım adım ilerlemesini sağlayan şey asimetrik salınım mekanizması, kolların farklı hızlarda ilerlemesini sağlayansa bağlı oldukları dişlilerdir.

Pille çalışan mekanik saatler de özünde aynı prensip üzerine kuruludur; sadece enerji gereksinimini zemberek yerine pilden karşılar ve buna bağlı olarak bazı parçaları farklılık gösterir. Eğer kendi gözünüzle görmek isterseniz, ta 1949 yılında kaydedilmesine rağmen mekanik saatlerin işleyişini çok iyi anlatan şu nostaljik videoyu öneririz:
http://youtu.be/cZwq1KL4SD0

Mekanik saatlerle ilgili başlıca sorun şudur ki gidip en kalitelisini de alsanız modern rakipleri kadar dakik olmayacaktır, zira dış etkenler mekanik saatlerin çalışmasını etkiler. Lakin yıllar boyu adeta o anı bekleyen bir mekanik saati elinize alıp yavaşça kurduktan sonra, kulağınıza dayayıp atan kalbini dinlemenin keyfi de bir başkadır. Hele bir de o saat sizin için özel bir anlam taşıyorsa...

MEKANİK SAATLER

TIKIRTISINI DİNLEMEYE DOYUM OLMAZ

Eski çağlarda günlük zaman dilimlerinin yegâne işaretçisi güneşin konumuydu ve yere diktiğimiz çubuk ya da sütunların gölgesinden faydalanıyorduk. Ancak yeryüzündeki konumunuza, içinde bulunduğunuz mevsime ve hava koşullarına göre gösterdiği farklılıktan ötürü bu yöntem yeterli gelmemeye başladı. Önce su, kum ve mum saatleri, uzun bir sürecin ardından da dişli çarklardan oluşan mekanik aksamlı saatler hayatımıza girdi. Hollandalı bilim adamı Christiaan Huygens tarafından 1656 yılında icat edilen sarkaçlı saat, 1930'lara kadar dünyanın en dakik zaman göstergesi olarak kaldı.

On beşinci yüzyılda zembereğin icadını takiben saatler ufalıp cebe girdi ve daha kişisel bir araç halini aldı. Kol saati esasen kadınlara özgü bir aksesuardı; yirminci yüzyıla dek erkekler hep cep saatini tercih etmişti. Kol saatlerinin erkekler tarafından ilk yaygın kullanımı askeri amaçlıydı, zira savaş esnasında eşzamanlı hareketi kolaylaştırıyordu. Savaş sonrası dönemde seri üretime geçildi ve kol saatleri yavaş yavaş günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası oldu.

Yirminci yüzyılda kristal osilatör aracılığıyla katbekat dakik çalışan saatlar mümkün hale geldi. Kol saatlerinin yegâne işlevi tarih ve saati göstermek iken, bir de baktık ki hesap makineli saatler çocukların gözdesi oluvermiş. Son yıllardaysa bildiğiniz üzere akıllı saatler revaçta. Görünen o ki aklımızı yün çorabımıza devşirene dek rahata ermeyeceğiz. - **Eren**



BİRİ 1000 TL'YE PLAYSTATION 4 MÜ DEDİ?



O KADAR ÇİZİK KADI KIZINDA DA OLUR

Döviz alıp başını gidince, outlet fikri bütün sektörlerde tekrar cazip hale gelmeye başladı. Elektronik alırken mutlaka sıfır al anlayışı da ekonomik şartlar nedeniyle yerini "ikinci eli kaça bunun?" sorusuna bıraktı haliyle. Tabii ikinci el ürün almak riskli iş, kabul etmek lazım. Eğer alışveriş yapacağınız kişiyi ya da kurumu tanımıyorsanız, üründe ortaya çıkabilecek sorunlara karşı savunmasız kalıyorsunuz.

Geçtiğimiz günlerde Gold'un internet sitesinde gezerken outlet bölümünü fark ettim. Ellerinde kalan ürünleri ufak bir indirimle veriyorlar diye beklerken karşımda PlayStation 4'ü 999 TL'ye görünce, iyice bir kurcalamaya başladım. Olay aslında şu: Gold'un sunduğu VIP Hizmet paketini alıp, satın aldıkları ürünleri daha sonra iade eden kullanıcılardan gelen ürünleri satıyorlar. Haliyle ürünün ambalajında hata ya da üzerinde ufak çizikler olabiliyor ama onun dışında ürünün çalışmasında bir sorun olmuyor. Zaten buradan aldığınız ürünün de 1 sene garantisi oluyor. Eh, PlayStation 4 fiyatları düşünülünce gayet makul bence.

Tek seçenek PlayStation 4 değil tabii. Cep telefonundan dizüstüne kadar pek çok ürün bulunuyor, ama ben cep telefonu konusunda biraz daha hassas davranmanızı tavsiye ederim. Yani evet, ürünün çalışmasında sıkıntı yok ama ikinci el bir ürün aldığınızı unutmayın, çizikler sonra canınızı sıkmasın. Gold'un outlet sayfasına şuradan ulaşabilirsiniz: ***bit.ly/1iPbGII*** **-Emir**

MARİFETİ BOYUNDAN BÜYÜK CİCİLER



Molto Bluetooth Speaker

Avuç içinize bile kolaylıkla sığabilen bu bluetooth 3.0 hoparlörün sesi, boyunu bir hayli aşıyor. Şöyle söyleyeyim: Sesi sonuna kadar açınca, ofisimizin üç katına da ses rahatlıkla gidiyor. Ama tabii ses arttıkça kaliteden ödün veriyorsunuz. Yine de 3W'lık aktif bass özellikli hoparlörünü ben başarılı buldum. Malzeme kalitesi sağlam duruyor. 600mAh pili 4-5 saatlik kullanım için ideal. Eğer daha uzun süre kullanmayı planlıyorsanız, micro USB yuvasından mobil bir şarj cihazına ya da bilgisayarınıza bağlayıp şarj edebilirsiniz. Üzerinde AUX çıkışı bulunuyor. **60 TL**'lik fiyatı ile fiyat/performans açısından verimli bir ürün.



Agile Power Bank Şarj Cihazı

Yaklaşık baş parmağım büyüklüğündeki (sizin 2-3 parmağınız gibi düşünün) bu mobil şarj cihazı, 2600mAh'a kadar depolayabiliyor. Kendisi sadece 75gr ağırlığında ve 5V'dan 1000mA güç çıkışına sahip. Kaplaması ve malzeme kalitesini başarılı bulsam da, eğer çift cihaz taşıyorsanız yanınızda (hem telefon hem tablet gibi) kendisi size yeterli gelmeyecektir. Yine de 2000-2500mAh telefonlar için gayet verimli çalışıyor. Piyasada **80 TL** gibi bir fiyata kendisini temin edebiliyorsunuz.

Molto MLT-107B Seramik Kulaklık



Bu ay ucuzcu için incelediğimiz son ürünümüz Molto MLT-107B seramik kulaklık oldu. Kendisini giriş seviyesi kulakiçi kulaklıkların bir tık üzeri gibi düşünebilirsiniz. 3,5mm girişi olan tüm cep telefonlarıyla, tabletlerle ve bilgisayarlarla uyumlu. Üzerinde mikrofon da barındırıyor. Malzeme kalitesi olarak çok can sıkmasa da üst düzey beklentilere girmeyin. 1,2m'lik kablo boyu mobil cihazlar için yeterli olsa da masaüstü bilgisayarlar için biraz kısa kalabiliyor. Şu an piyasa fiyatı **50 TL** civarında.

Android Auto

ANDROİDLERİN YÜKSELİŞİ: GOOGLE I/O 2014

HEPİNİZ AKILLANACAKSINIZ!



Açıklanan son verilere göre bugün dünyada 1 milyar Android kullanıcısı varmış ve bu insanlar günde 93 milyon selfie çekiyormuş

Google'ın bu yıl altıncısını düzenlediği yapımcılara özel teknoloji konferansı I/O'nun bu yılki odağı Android'in kapsadığı alanları genişletmek ve tüm Google hizmetlerinin birbiriyle entegrasyonunu sağlamaktı. Alışılan formatta duyuruların yanı sıra, konferans bu sene Google'ın devasa gücünün bazı sosyal yankılarına da sahne oldu. İşte I/O'da bu sene olanlar:

Android Wear

Ortalama bir insan günde 150 kere telefonunu cebinden çıkarıyormuş. Cebimizin böyle aşınmasına içi el vermeyen Google da, akıllı saatler geliştirmek için LG ve Samsung'la birlikte çalıştığını duyurdu. LG G Watch ve Samsung Gear Live cihazlarında çalışan Android Wear işletim sistemiyle akıllı saatler, akıllı telefonlara bağlanarak, akıllı akıllı şeyler yapacakmış. Gösterilen fonksiyonlar arasında adımsayar, nabız ölçer, çağrı cevaplama, ve pizza sipariş etme vardı. Google dünyayı ele geçirebilir artık, bence sorun yok. Akıllı saatlerin ilk versiyonları konferansın bitişiyle beraber satışa açıldı.

Android L

Yeni Android sürümüne dair bir bilgi yayınlanmadı fakat "L" adında bir arayüz sistemi gösterildi. Google'ın iddialarına göre L, sistem performansını iki katına çıkaracak, güvenliği artıracak ve pil ömrünü uzatacakmış. 64-bit destekleyen L daha fazla bellek kullanımını mümkün kılacak.

L'de "Material Design" adı verdikleri yeni sistem sayesinde görsel detaylarla dokunmatik arayüzü daha kullanışlı hale getirmişler. Menülere çok daha fazla animasyon eklenecek ve bunlar değiştirilebilecekmiş. Ayrıca düzenlediğiniz görsel temayı, Chrome gibi bütün Google hizmetlerinde ortak olarak kullanabilecekmişiz.

L, şu anda sadece geliştiricilerin kullanımına açık, tüketici pazarına da sonbaharda gelecek.

Android Auto

Konferansın en ilgi çekici duyurularından birisi Google'ın arabaları da "akıllı" yapma projesi Android Auto'ydu. Sistemi en temel ihtiyaçlara rafine etmiş olan Android Auto, aslında alıştığımız sistemlerden farklı bir şey yapmıyor. Arabanıza bindiğiniz zaman, Maps hizmeti üzerinden işinize giden yolu gösteriyor, çağrılarınızı yönetiyor ve araca hatırlatmalar kaydedebiliyorsunuz. Bu arada Google her zamanki gibi platformun tüm yapımcılara açık olacağını hatırlattı.

İşin güzel tarafı, dikkatinizin yoldan ayrılmaması için tüm bunları sadece ses komutlarıyla yapabiliyorsunuz. Sistemin, ses komutlarını anlama konusunda her zamankinden daha iyi olduğunu irdeleyen Google'a göre, Android Auto sizi dinlemekle kalmayıp, size sesli yanıtlar da verecekmiş. Yani Knight Rider fantezinizi nihayet gerçekleştirebilirsiniz. Evet, yaşlıyım.

Android Auto'yu taşıyacak ilk araçlar bu yıl sonuna doğru piyasaya çıkacakmış.

Android TV

Telefonunuz, tabletiniz, arabanız, bilgisayarınız Google'a bağlı da, televizyonunuz armut mu toplayacaktı? O da akıllanacak! Akıllı TV pazarının büyümekte olduğunu gören Google, ne izlediğinizi de kontrol etmeye karar vermiş. Android TV'de de uygulamalarınıza erişebilecek, YouTube, Netflix gibi hizmetleri kullanabileceksiniz. "Akıllı" ve "televizyon" sözcüklerinin bir gün aynı cümlede geçeceğini kim kestirebilirdi!

Ben John Connor. Bunu Dinliyorsanız, Direniş Sizsiniz.

Bunlar dışında 100 doların altında cihazlarla düşük gelirli pazarları da ele geçirmeyi planlayan AndroidOne, Chromecast için her Android cihazını televizyon ekranınıza aktarabilme özelliği, ve kullanıcılarla ilgili bazı istatistikler açıklandı. Verilere göre bugün dünyada 1 milyar Android kullanıcısı varmış, ve bu insanlar günde 93 milyon selfie çekiyormuş.

Fakat konferansta sadece Google'ın şarkıları söylenmedi. I/O 2014, protestocular tarafından iki defa bölündü. Protestoculardan birisinin derdi, Google'ın büyük avukatlarından birinin, satın aldığı apartmanda oturanları zorla evlerinden çıkarmasıydı.

Yaklaşık bir saat sonra ortaya çıkan ikinci bir protestocu ise Google'ın geçtiğimiz yıl içinde satın aldığı çok sayıdaki robot ve yapay zekâ geliştiren şirketleri hatırlatarak, şirketi "insanları öldürecek totaliter makineler üretmek" ile suçladı. Protestocuların ikisi de, eylemlerinin ardından barışçıl bir şekilde binayı terk etti.

Haklı olup olmadıklarını bilemem, ama artık bir teknoloji fuarında insanların "bizi öldürecek robotlar yapıyorsunuz!" suçlamaları yapmaları, bir kez daha bana bilim kurgu filmlerini aratmayacak günlerde yaşadığımızı hatırlatıyor. Artık bizimle muhabbet eden arabalarımız, Pip Boy gibi saatlerimiz, hakkımızda derin devlet gibi bilgi toplayan telefonlarımız, evimize kargo bırakan uçan robotlarımız, akıllı şehirlerimiz var. I/O konferansı bu yıl da, yarın göreceğimiz şeylerden bize küçük bir görüntü verdi. Acaba bundan on yıl sonra hangi soruları soruyor olacağız? **-Erim**

ASUS PB287Q



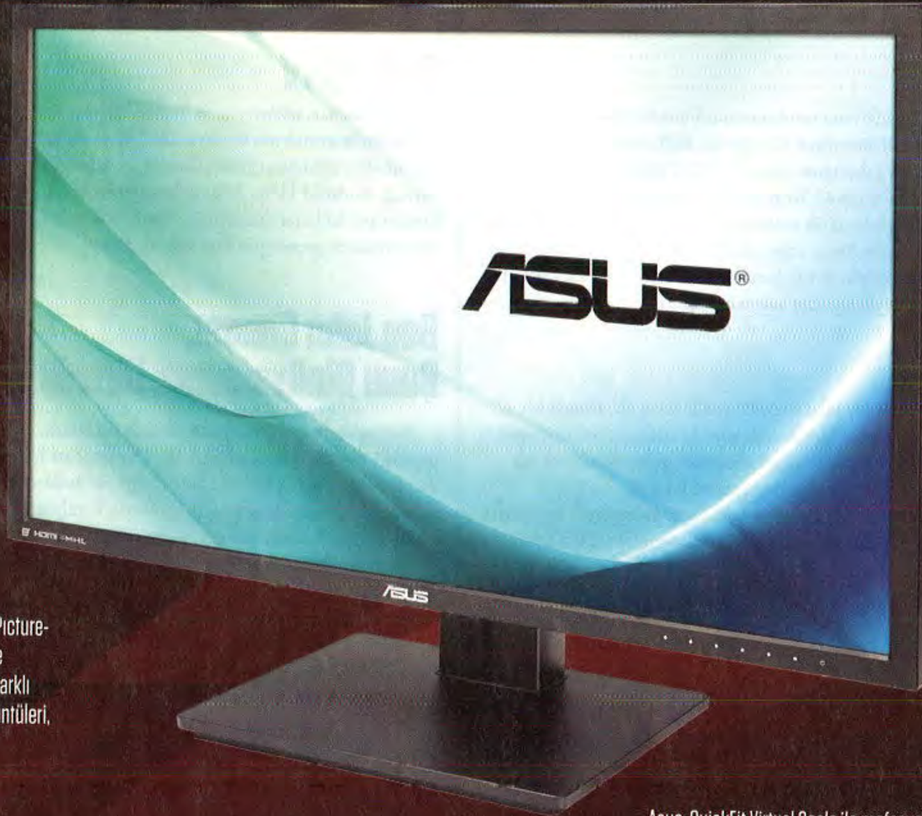
ULTRA HD OYUN TECRÜBESİNE HAZIR MISINIZ?

Bu ay ROG Corner'ın ilk ürünü, şu an test sistemi ile organik bağlar kurdurduğum Asus PB287Q. Ultra HD görüntü kalitesi sağlayan PB287Q, inch başına 157 piksel değerine (PPI) sahip. Monitörü ister yatay isterseniz de dik olarak kullanabiliyorsunuz. Ev kullanıcıları için dik kullanım çok anlamlı olmasa da yüksek çözünürlükten yararlanmak isteyen profesyonel kullanıcılar tercih edebilir. HDMI portu üzerinden Ultra HD ile 30Hz üzerine çıkılamadığı için, Display Port tercih edilmesinde fayda var. Bu sayede 60Hz'e kadar Ultra HD görüntü alabiliyorsunuz.

PB287Q, Ultra HD görüntü kalitesinin yanında oyuncular için oldukça önemli olan 1ms düşük tepki süresine sahip. Bu sayede en akıcı sahnelerde dahi netlikten ödün vermiyorsunuz. Asus PB287Q temmuz ya da ağustos gibi piyasada olacak. Şu an için Türkiye fiyatı belli olmasa da Kuzey Amerika fiyatının 650$ seviyesinde olduğunu söyleyelim.

8 farklı profile ile farklı ihtiyaçlara uygun çözümler sunan PB287Q, profiller arasında kolayca geçebilmenizi sağlayan bir arayüze de sahip.

Asus, sahip olduğu VividPixel teknolojisiyle, kristal netliğinde görüntüler vaat ederken, görüntüdeki gürültü miktarını da minimuma indiriyor.



PB287Q size HDMI, HDMI/MHL ve DisplayPort görüntü girişlerinin yanı sıra, 3.5mm'lik kulaklık girişi de sunuyor.

Asus, görüntü titremesinden kaynaklı oluşan göz yorgunluklarına flicker-free özelliğine sahip EyeCare teknolojisiyle cevap veriyor. Bu sayede göz yorgunluğu minimumda tutuluyor.

PIP (Picture-In-Picture) ve PbP (Picture-by-Picture) özelliklerini de içinde barındıran PB287Q, sizin için iki farklı görüntü kaynağından gelen görüntüleri, tek bir ekranda gösterebiliyor.

Asus, QuickFit Virtual Scale ile profesyonel kullanıcıları da düşünmüş. Çalışmak istediğiniz boyuta göre ekranda sanal bir çerçeve çıkarmaya yarayan bu özellik, belli boyutlarda yapacağınız çalışmaların, kağıt üzerinde nasıl duracağını önceden görmenizi kolaylaştırıyor.

ASUS®

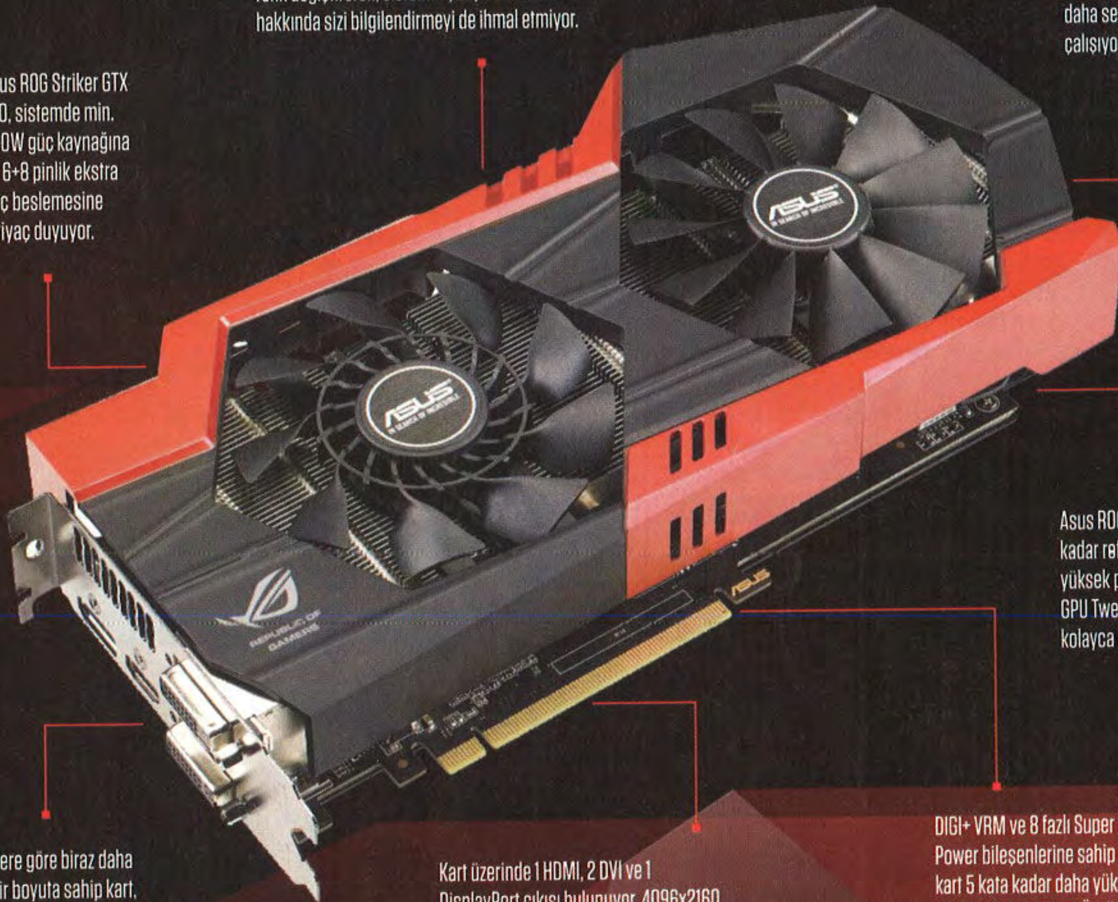
www.asus.com.tr

ASUS ROG STRIKER GTX 760

MAHALLENİN HIRÇIN ÇOCUĞU

ROG Corner köşemizin bu ay ki 2. Konuğu Asus ROG Striker GTX 760. Tasarımından olsa gerek, bende ilk uyandırdığı izlenim, abilerinin yanında daha hırçın duran bir kart imajı oldu. ROG serisinin giriş seviyesi ürünlerinden olan ROG Striker GTX 760, referans karta göre %37 daha serin çalışırken, %10'a kadar daha fazla performans üretiyor.

4GB bellek ile gelen kart, 1085 MHz (Boost ile 1150MHz) GPU saat hızına ve 6008 MHz bellek saat hızına sahip. 256-bit veri yolu ile çalışan kart, 1080p çözünürlükteki pek çok oyunu, 30 fps üzerinde sıkıntısız çalıştırabiliyor. Bu kırmızı canavara sahip olmanın da tabii güzel bir bedeli var, 499$ + KDV



Renk kodlu ROG yük gösterge sistemine sahip Asus ROG Striker GTX 760, yük altında renk değiştirerek, sistemin çalışma durumu hakkında sizi bilgilendirmeyi de ihmal etmiyor.

10mm'lik bakır soğutma boruları ile DirectCU II'den maksimum performans alan kart, referans karta göre %37 daha serin ve 3 kat daha sessiz çalışıyor.

Asus ROG Striker GTX 760, sistemde min. 500W güç kaynağına ve 6+8 pinlik ekstra güç beslemesine ihtiyaç duyuyor.

Asus ROG Striker GTX 760, her ne kadar referans karta göre daha yüksek performans sağlasa da Asus GPU Tweak yazılımını kullanarak, kolayca hız aşırtma yapabiliyorsunuz.

Üst modellere göre biraz daha kompakt bir boyuta sahip kart, 28.7cm x 15.24cm x 4.1cm boyutlarına sahip.

Kart üzerinde 1 HDMI, 2 DVI ve 1 DisplayPort çıkışı bulunuyor. 4096x2160 çözünürlüğe kadar destek sağlayan bu kartı tam performans ile kullanmak için DisplayPort'u kullanmayı unutmayın.

DIGI+ VRM ve 8 fazlı Super Alloy Power bileşenlerine sahip olan kart 5 kata kadar daha yüksek dayanıklılık sağlıyor. Özellikle hız aşırtma tutkunları için bunun tam bir nimet olduğunu hatırlatalım.

Fatal Frame 2

İntihar eden kadının hayaletinin çığlıklar içerisinde önümüze çakıldığı o korkunç an! O acı dolu ruh sonsuza değin düşüp duracak, sonsuza kadar kırılan omuriliğinin etkisiyle yamulup dehşetle ellerini uzatacaktır. Tarih boyunca sayısız gencin böbrek taşı işte o an patır patır düşmüştür. -**Emre**

KISA-KESİK-KIRPIK HABERLER...

- Nintendo Japonya'da DS oyunlarını Wii U'ya uyarlamaya başladı. Tabii üvey evlat Avrupa'ya ne zaman uğrar bu mevzu bilinmez.

- Another World'ü hatırlayan? Polonyalılar hatırlıyor. Adamlar oyunun giriş sekansını live action olarak çekmiş, fena da olmamış hani: ***tinyurl.com/ogzanotherworldliveaction***

- Her yıl düzenlenen Suikoden Günü'nün bu yılki teması Suikoden IV ve 19 Ağustos'ta Facebook'taki SuikodenDay2014 grubunda gerçekleşecek. Yarışmalar, sohbet, muhabbet...

- Youtube ünlüsü Angry Video Game Nerd, ilk öfkesinin üstünden 10 yıl geçmesini tarihin en kötü oyunu Desert Bus'ı inceleyerek kutladı. Çok eglenceli olmuş: ***tinyurl.com/ogzdesertbus***

- Çıkışının üzerinden neredeyse 30 yıl geçti ama Super Mario Bros.'da Mario'ya sonsuz can kazandıran yeni bir bir bug bulundu. Bug'ın oluşabilmesi için Luigi'nin kendini feda etmesi gerekiyor ama etsin yahu, işi ne: ***tinyurl.com/ogzmariobug***

- Derginin E3 sayfalarında da rastlayacaksınızdır ama olsun, çift dikiş iyidir: Grim Fandango HD olarak geri dönüyor ^_^

- Doom II (yazıyla iki) için Total Chaos isimli bir mod geliştirilmekte. Görseniz modern oyunlardan farksız neredeyse. Çok acayip: ***tinyurl.com/ogztotalchaos***

- Alone in the Dark, iPhone ve iPad'e çıkarıldı. Çok da ucuz.

- İlk Metal Gear fanlar tarafından 3D olarak yeniden yapılıyor! Üstelik kâr etmemek şartıyla Konami'den izin bile almışlar.

- Tam 11.000 oyundan oluşan dünyanın en büyük oyun koleksiyonu açık arttırmayla 750.250 dolara satıldı.

Karakter Evrimi / Guybrush

The Secret of Monkey Island **1990**



The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge - **1991**



The Curse of Monkey Island **1997**



Induana Jones and The Infernal Machine - **1999**



Escape From Monkey Island - **2000**



Tales of Monkey Island **2009**



Star Wars - The Force Unleashed - **2010**



NINTENDO: TENGEN DAVASI SONUÇLANDI!

Uzun Çubuk Kime Geldi?

Çok değil, daha birkaç sene önce piyasanın neredeyse tek hâkimi olan Atari'nin nerelere geldiğine inanamıyor insan gerçekten de. 83'teki sektör krizinden sonra iyice dibi gören Atari, şu birkaç yılda konsollardan yana öylesine hayal kırıklığına uğradı ki artık Nintendo'nun üstünlüğünü kabul edip ekmek parasını oradan çıkarmanın derdine düştü. Zira kendi konsollarına inancını kaybeden Atari, başka konsollara da oyun çıkarabilmek adına Tengen isimli bir yan firma kurmuştu hatırlarsanız.

Zaten ne olduysa Tengen'in Nintendo'dan "En az 2 sene, sadece Nintendo'ya özel olacak şekilde, yılda maksimum 5 oyun yayınlama" kurallarını kendileri için biraz olsun gevşetmesini istediğinde oldu. Olumsuz cevap alan firma mühendislik sınırlarını zorlayarak orijinal yonga içermediği halde NES için lisanssız oyunlar yapmaya başlamış ve gerginlik Tetris yüzünden Nintendo'nun olayı mahkemeye taşıması sonucu zirveye çıkmıştı. Biz de dâhil bütün oyun dünyasının heyecanla takip ettiği mahkemenin sonucu da dört ay sonunda nihayet belli oldu.

ÇANLAR KİMİN İÇİN ÇALIYOR?

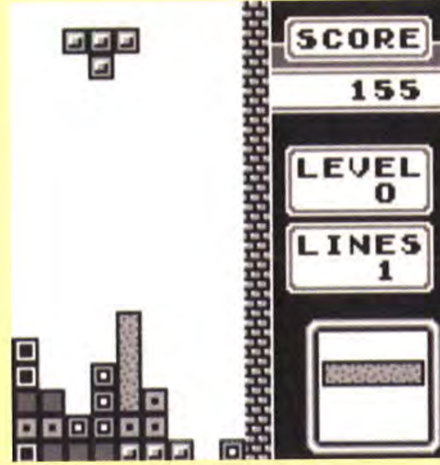
Tetris'in arcade için kullanım hakları resmi olarak Atari'de olmasına rağmen mahkeme Nintendo'yu haklı buldu. Mahkeme karara gerekçe olarak da bu kullanım hakkının sadece arcade versiyonlarını kapsadığını ve bu yüzden de NES üzerinde resmi bir Tetris yapma hakkının da sadece Nintendo'ya ait olmasını gösterdi. Adı üzerinde zaten "Nintendo Eğlence Sistemi". Bu kararın yürürlüğe girmesinin ardından da piyasada Tengen'e ait ne kadar Tetris oyunu varsa toplatılıp imha edilecek.

Bu olay zaten işlerin pek de iyi gitmediği Atari için çok büyük bir başka darbe daha demek oluyor ki oyun daha henüz sadece 50.000 kopya kadar satabilmişti. Öte yandan Nintendo da NES için kendi Tetris oyununu yapacağını duyurdu, Kasım-Aralık gibi raflarda görürsünüz. Siz gene de elinizde Tengen Tetris varsa sakın atmayın yenisi çıkacak diye, şimdi kıymete biner onlar. İleride belki bu sayede köşe olursunuz. Komisyonumu da isterim ha! – **Emre**

[Orijinal Tarih: Temmuz 1989]

Tengen Tetris Out - Nintendo Tetris In

Mahkeme kararının ardından yaklaşık 300.000 kadar Tengen Tetris oyunu toplatıldı ve imha edildi. Nintendo'nun NES için çıkardığı versiyonu Tengen'ininki kadar beğenilmese de GameBoy versiyonu 35 milyon satarak epik bir başarıya ulaştı. Hâlâ da en iyi versiyonu olarak kabul edilir.

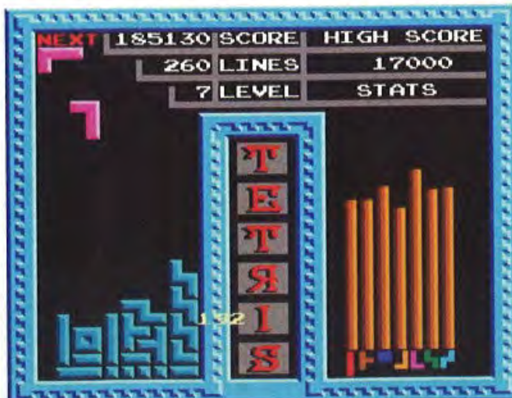




1 Milyon Dolarlık Tetris

Tengen'in Tetris'i beklenildiği kadar değere binmedi lakin Sega Mega Drive için telif problemleri yüzünden sadece 10 tane üretilen Tetris bayağı bir coştu. Üzerinde yapımcı Alexey Pajitnov'un imzasını taşıyan bir kopyası yalnızca 1 milyon dolara eBay'de sizi bekliyor!





Atari, başka konsollara da oyun çıkarabilmek adına Tengen isimli bir yan firma kurmuştu.

World Cup 98

Zidane Attı!



Daha o zamanlar Winning Fifa'dan tacı alıp uzun yıllar sürecek krallığını ilan etmemiş, John Motson'ın sesinden gına gelmemiş, EA otomatiğe bağlayıp her yeni Fifa'yı birbirinin neredeyse aynısı şeklinde çıkarmaya başlamamış, insanlar her yeni futbol oyununun bir öncekinin yalnızca bir adım daha iyisi olmasına alışmamış... Öyle bir dönem düşünün ki bütün oyuncular yeni Fifa'nın nasıl bir oyun olacağı, ne tip yenilikler getireceği ve nasıl da gerçekçi olacağı konusunda aylar öncesinden saatler sürecek muhabbetler çevirmeye başlıyor. Hayal etmesi zor, değil mi?

Ve bir de şöyle bir şey söyleyeyim: Hani şimdi biz alıştık ya her Dünya Kupası ya da Avrupa Kupası oyununun oynanış olarak o seneki Fifa'nın neredeyse bire bir aynısı olmasına, o zamanlar böyle bir şey de yok.

Resmi Dünya Kupası oyunları 86'dan beri çıkıyor ama hepsi kuşbakışı görünümlü, 2 boyutlu oyunlardı ve hani pek de kaliteli yapımlar olmadıklarından fazla ses getirmemişlerdi. Dünya Kupası lisansını ele geçiren EA de bu ilk Dünya Kupası oyununu özene bezene hazırlayacaktı.

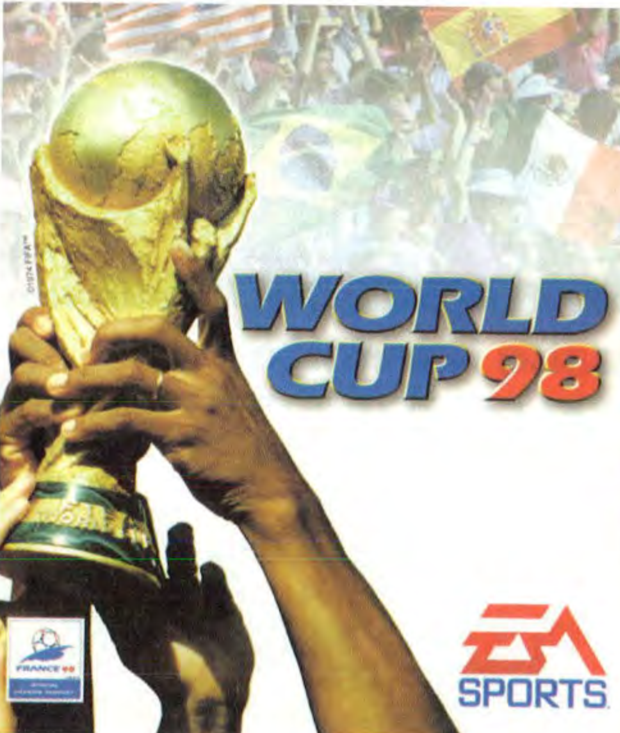
Nitekim öyle de yaptı. Doğru, oyun Fifa 98'in motorunu kullanıyordu ama ondan kat kat daha rafineydi. Ondan sonra gelen oyunlar genel olarak ondan daha iyiydi belki ama o oyunların aksine çakallığa mahal vermeyen yapısıyla yıllarca en dengeli futbol oyunu payesini hakkıyla elinde bulundurdu World Cup 98. Ama bence en önemlisi atmosfer...

"Futbol oyununda atmosferin ne önemli var ki" demeyin. Normal Fifa ve Pes'lerde belki o kadar değil ama turnuva oyunlarında, özellikle de Dünya Kupası oyunlarında atmosfer bence çok önemli ve bu konuda halen hiçbir turnuva oyunu World Cup 98'in yarısı kadar başarılı olabilmiş değil. Giriş videosu, menüleri, statları, kupanın maskotu Footix'in harika bir şekilde entegre edilmesi... 8 tane geçmiş Dünya Kupası finalini oynayabildiğiniz klasik modu da özellikle insanı havaya sokuyordu tabii. Hani oyunda gerçek Dünya Kupası'ndan daha sağlam atmosfer vardı desem yalan olmaz.

Futbol oyunlarının kaderidir, yenisi çıkınca eski oyun çoğunluk tarafından bir kenara bırakılır. World Cup 98'de de öyle oldu kaçınılmaz olarak.

Yine de şahsen şöyle bir gözlerimi kapatıp nefes çekince kokusunu alabildiğim yegâne futbol oyunu World Cup 98 olmuştur. Umarım EA bir gün yine o yılki Fifa'sından farklı, futbolla alakasız abuk subuk hip-hop şarkılarla doldurulmamış, taş gibi bir atmosferi olan bir Dünya Kupası oyunu yapar da gerçeğini sallamadan kendi Dünya Kupalarımızı yaparız. - **Ömer**













NEDEN EFSANE OLDU?

GİRİŞ VİDEOSU

Futbol oyunlarını boşverin, bütün oyunları genel olarak düşündüğünde bile bu kadar gaz, bu kadar insanı atmosfere sokan bir giriş videosu çok az bulunur. Dünya Kupası'nın resmi müziği Ricky Martin'in La Copa de la Vida şarkısıydı ama oyun için o şarkı alınamamıştı ki ne de iyi olmuştu. O şarkı da iyiydi hoştu ama oyun için seçilen Chumbawamba - Tubthumping (diliniz dönmezse sorun yok, yalnız değilsiniz) şarkısı inanılmaz uymuştu oyuna. Tabii yalnızca şarkı değil video da harikaydı. Footix şarkının girişi sırasında topu getirir, o sırada arkada bir oyuncu ağır çekimde topa doğru koşar, şarkının ilk ritimleriyle senkronize bir şekilde hızlanıp topa vurur ve stat görüntüleriyle, oyuncularla, Fransa manzaralarıyla ve daha fazla Footix'le bezeli gaz video başlar (Bu yazılar yazılırken yüz kez daha izlenmiştir. Siz de izleyiniz: tinyurl.com/ogzwc98).

RAFİNERİ

Dediğim gibi, *World Cup 98*'den sonra çıkan oyunlar genel olarak bayrağı daha ileri götürmüştür ama eğri oturup doğru konuşalım. *Fifa 99*'da Q ile, *Fifa 2000*'de ALT ile çalım işini saçmalık derecesinde abartabiliyor, *Fifa 2001*'de de orta-röveşata olayına abanabiliyordunuz. *World Cup 98*'de ise böyle kurnazlıklara yer yoktu. Winning Eleven'lar gelip "buralar bundan böyle benden sorulur" demeden önce en dengeli, en rafine futbol oyunu yıllar boyunca *World Cup 98* olarak kaldı.>

KADROLAR

Yine oyunla direkt ilgili olmasa da, yahu kadrolar bu derece efsane olmasaydı oyunun efsanelik derecesi bu kadar yüksek olur muydu? Bakın oyunda bulunan birkaç isim sayayım: Bergkamp, Batistuta, Ronaldo, Vieri, Henry, Rivaldo, Bierhoff, Owen, Kluivert, Davids, Thuram, Zidane... Çok merak ediyorum, bugünün futbolcuları da yıllar yıllar sonra böyle insanın içini titreterek sayılabilecekler mi.... Bergkamp diyorum yahu! Henry diyorum! Ronaldo diyorum! Zidane be Zidane!!!

FRANSA 98 DÜNYA KUPASI (RL)

Dünya Kupaları konusunda eskici bir adam değilim. Yenilerini de gayet keyifle izliyorum ama 98 Kupası'nın ayrı bir güzelliği vardır bence yine de. Organizasyonu genel olarak başarılıydı, statları stattı, maskotu şimdiye kadarki en fazla benimsenmiş maskottu, Fransa desen zaten bir futbol ülkesi... Maçlar zaten bombaydı. Yani demek istediğim, kupanın kendisi bu derece sağlam olmasa oyun da bu derece efsane olamaz, çabuk unutulurdu.

MAÇ DIŞI ATMOSFER

Başka bir deyişle menüler. Belki saçma bulacaksınız ama ben *EA*'in her yıl bir öncekinden daha kötü, daha silik, daha kullanışsız menü hazırlamayı nasıl başardığını çok merak ediyorum. Düşe düşe yerin dibine girdi artık. Halbuki bu işi ta *World Cup 98*'de çözmüşlerdi. Ne kadar sade, ne kadar kullanışlı, ne kadar özgün bir menü tasarımıydı o. Ey modcu arkadaşlar! Uyarlayıverin şu menüleri yeni *Fifa*'lara ya! Ne kadar zor olabilir ki? (çarpılır)

emekli sandığı

BRUCE SHELLEY



Daha önce anlattığımız bazı hikâyelere benzer bir hikâyeyle daha karşınızdayım maalesef.

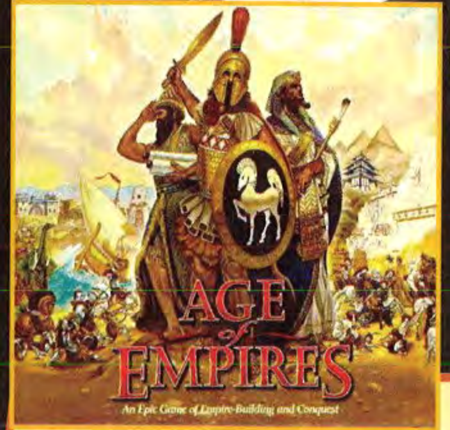
Baştan alayım tabii: Bruce Shelley 70'lerde hayatını oyunlarla içli dışlı idame ettirmek isteyen bir genç. 80'lerde birkaç arkadaşıyla birlikte bunu gerçekleştirmek üzere masaüstü oyunlar yapan bir stüdyo kuruyor ve güzel de işlere imza atıyor.

Daha sonra Sid Meier's Pirates'ı oynamasıyla birlikte içinde bir video oyunu aşkı doğuyor ve o tarafa geçiş yapıyor. Sid Meier'in asistanı olarak Railrood Tycoon ve Civilization gibi oyunlarda görev alıyor, Meier'den sayısız şey öğreniyor.

Asıl patlama ondan sonra. Bir süre freelance yazarlık yaptıktan sonra eski dostu Tony Goodman'la beraber Ensemble'ı açıyor ve huzurlarınızda yapılmış en iyi GZS'lerden biri: Age of Empires! Aslında Shelley'e Age of'un yaratıcısı demek doğru olmaz, rolü tam olarak o değil, ama Age of Empires dendiğinde ilk akla gelen ismin Shelley olduğu da bir gerçek. İlk oyundaki kadar olmasın serinin devam oyunlarında da önemli emeği vardır kendisinin ve AoE III'ün 2007'de çıkan son genişleme paketine kadar da seri üzerinde çalışmaya devam etmiştir.

Ama hani bu da daha önce anlattığımız bazı hikâyelere benziyor dedim ya... Ensembly kapandıktan sonra bir süre freelance takıldı, sonra The Settlers 7'de danışmanlık yaptı vs. Sonra ne mi oldu? Ne olacak gitti Zynga'ya katıldı, FrontierVille diye bir oyunda çalıştı. Sonra oradan da ayrılarak Drive on Moscow, Gettysburg: The Tide Turns gibi iOS oyunlarıyla bilinen Shenandoah Studio'ya katıldı.

Yanlış anlamayın sosyal / mobil oyunlarla bir alıp veremediğim yok ama arada sorarız ya "Niye yeni Age of Empires, Rise of Nations ya da onlarımsı bir oyun gelmiyor?" diye. Aha işte cevabı burada. Bu oyunları yapan parlak zekâlar gidip abidik gubidik oyunlarla uğraşıyor da ondan! Kızdım bak! - **Ömer**





EYY OFF!

GZS'ler öldü demek doğru olmaz belki, Starcraft'lar, Total War'lar ve 2. Dünya Savaşı GZS'leri türü gayet iyi sürüklüyor ama işte Age of'lu, Rise of Nations'lı, Command & Conquer'li eski günleri de özlüyor be insan... Bırakın yeni oyunu AoE II'nin HD'si bile saçma sapandı. Hele bir de F2P AoE olayı var ki #$½=&+....

sen bu oyunu bilmezsin

ROCKIN' KATS

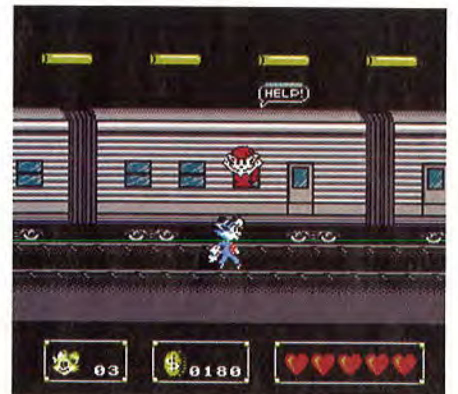
Sözlerime sevgili Emre kardeşime tekrar teşekkür ederek başlayayım izninizle. Ufakken çakma NES'imde çılgıncasına keyifle oynadığım bir oyun vardı ama ismini bir türlü hatırlayamıyordum ve internetten ne kadar aradıysam da bulamadım. Sonra Emre'ye "ya bi' platform oyunu vardı zamanında, mavi bi' karakterimiz vardı, silah niyetine uzayan beyaz bi' el kullanırdı" şeklinde kırık dökük bir şeyler anlattım, "abi şöyle bir şey buldum, bu mudur?" diye linki yapıştırıverdi sağolsun. Bulamasaydım gözüm açık gidecektim hakikaten.

Rockin' Kats, ya da bendeki kartuşunda yazdığını hatırladığım adıyla N.Y. Nyankies bir platform oyunu ama öyle çok hızlı platformlardan değil. Hani itiraf etmek gerekirse kusursuz bir oyun da değil. Hikâyesi çok yalandan, oyun çok kısa vs.

Ama nostalji hissinden ayrı olarak oyunun şu an bile hâlâ bana çekici gelmesini sağlayan yanları da bayağı fazla. Her şeyden önce oyunun kafası çok enteresan. Mavi bir kediyi yönetiyor, blues müzikler eşliğinde takım elbise giymiş, kimisi Moonwalk yapan gangster köpeklere karşı savaşıyoruz. Kulağa nasıl da çekici geliyor değil mi? (Gelmiyorsa susma hakkınızı kullanmanızı tavsiye ediyorum).

Silah olarak uzayabilen bir el kullanıyoruz ki kullanımı hakikaten çok özgün ve eğlenceli. Bık bık düşmanları dövebilmemizin yanı sıra bize atılan şeyleri bu el ile tutup kullanabiliyoruz, platformlara bu el ile tutunabiliyoruz, tutunup sallanıp uzaklara fırlayabiliyoruz, hatta yere bir yumruk vurup daha yükseğe sıçrayabiliyoruz. Şimdi düşündüm de hakikaten benzer yapıda bir silah kullandığımız başka bir platform da gelmedi aklıma. Çok farklı ve güzeldi ya, şimdi yine keyifle oynanır.

Bu arada yaşadığım kişisel bir hoşluğu da söylemeden geçmeyeyim. Bilen bilir Persona serisinin ve yapımcısı Atlus'un ağır hastasıyımdır. Ama meğerse benim Atlus ismini öğrenmeden yıllar yıllar önce kendileriyle ilk münasebetim Rockin' Kats'e dayanıyormuş. Seviyorum lan sizi!. - **Ömer**



NUON: KONSOL MU? DVD Mİ? YOKSA TEKNOLOJİ Mİ?

NES, Gameboy, Playstation 1&2, bunlar hep çıktıkları dönemlerde rakiplerine terör estiren, adeta bir tekel haline getiren konsollar. Bu gibi rakipleriniz varsa pastadan pay alabilmek için ya çok daha iyisini yapabilmek, ya da diğerlerinde olmayan etkileyici bir yenilik sunmak zorundasınızdır. İşte Nuon da böylesi sıkıntılı bir dönemin evladı.

2000'lerin başları da Sony'nin at koşturduğu tarihlerdi malumunuz. Kemik kadrosu eski Atari yöneticilerinden oluşan VM Labs de 1999'da Project X adını verdikleri yepyeni bir konsol üzerinde çalışıyordu. Fakat PSX'in sonu ve PS2'nin çıkışı yaklaşırken onlar da biliyorlardı ki böylesi bir devi devirebilmek pek inandırıcı durmuyordu. Onları farklı kılacak bir fikre ihtiyaçları vardı.

Nitekim buldular da: Konsol değil, üç boyutlu oyunlar da oynatabilen bir DVD Player yapmak! Böylece hem sinefil, hem de oyuncu milletinin ortak paydada buluşması sağlanacak, teknolojinin üretim hakları da Motorola, Samsung ve Toshiba gibi üç farklı firmaya verilerek piyasaya hâkim olunacaktı. Bilmem kazananı belli bir konsol savaşına girmeye ne gerek vardı?

Üzerindeki Nuon amblemiyle ayırt edebileceğiniz bu DVD-konsollar böylece 2000'nin sonunda piyasaya merhaba dedi. Ki bu teknoloji o zamanlar DVD'ler bile yeni yeni yaygınlaşmasına rağmen hiçbir rakibinde olmayan zoom, bölüm seçimi, ekstralar gibi günümüz DVD'lerin standardı haline gelen özellikler taşıyordu. Lakin asıl soru es geçilmişti: Playstation 2 gibi DVD de oynatabilen bir konsol varken Nuon almaya ne gerek vardı? Bu sorunun cevabını oyuncular ve geliştiriciler desteklerini şimşek gibi keserek verdi. Neredeyse hiç kimsenin haberi bile olmadığı teknolojiyi topu topu dört film ve sadece sekiz oyun destekliyordu ki bölge kilidi yüzünden hepsini aynı Nuon'da oynamanız mümkün değildi. Kaldı ki çıkan oyunların çoğu PSX için de çıkmış, eskimiş ve vasat oyunlardı. Daha da saçması bu oyunların hepsini oynayabilmek için farklı joystick modellerini de satın almak gerekiyordu. Bu da sistem için sadece oldukça sessiz sedasız 3 yıllık bir ömür anlamına gelecekti haklı olarak.

Başlıktaki sorunun cevabını da vereyim unutmadan: D) Hepsi. - **Emre**



Nuon başarısıyla değil oyun tarihinin en bilinmeyen sistemlerinden biri olma şerefine erişerek hatırlanacaktı.

oradaydım

Gün Işığının Önündeki "Büyük" Engel

[Baldur's Gate II - Underdark]

Irenicus'un peşindeki yolculuğum beni ve ekibimdekileri karanlık yeraltı tünellerine, Drow şehri Ust Natha'nın yakınlarına kadar götürmüştü. Gördüğüm kadarıyla buradan tek çıkış Drow büyüsüyle korunan bir kapıydı ve ben bir Drow olmadığım için şehre girmeye çalışacak kadar aptal değildim. Farklı bir yol ararken yakınlardaki mağarayı keşfettim. İçeride beni bütün ihtişamıyla gümüş bir ejderha karşıladı.

Bir Drow ailesi yumurtalarını çalmıştı ve çağırmayı planladıkları iblis lorduna hediye edeceklerdi. Pek öyle iyiliksever biri olmasam da ejderha Adalon bana kapıyı açabilecek bir parşömen vadediyordu. Bu lanet yerden çıkıp Irenicus'un boğazına bir an önce yapışmak için ne gerekiyorsa yapacaktım.

Adalon'un büyüsü sayesinde bir Drow görünümüne büründüm ve şehre girdim. Bir dizi göreve zaman harcadıktan sonra hem ailenin yöneticisi Matron Ana'nın hem de kızı Phaere'nin gözüne girmeyi başardım. Ailenin planı iblis lordunu kullanarak rakip aileyi bertaraf etmekti. Phaere, annesine ihanet etme, yumurtaları çalma, iblise annesini öldürtme ve ailenin başına geçme planını bana açtığında... ilginç olduğunu düşündüm. Gidip yumurtaları çaldım ve yerine sahtelerini koydum. Elimdeki yumurtaları ejderhaya da götürebilirdim ama bir iblis lorduyla yan yana savaşma, hatta belki onu komuta etme fikri de kulağa çekici geliyordu. O nedenle gerçek yumurtaları Phaere'ye götürdüm ama ne yazık ki işler planladığım gibi gitmedi.

Kudretli iblis çağırıldı, Phaere'nin düşündüğü gibi sahte yumurtaları görünce annesini öldürdü. Phaere de ona gerçeklerini sununca iblis lordu onun yanında savaşmayı kabul etti. Ancak benim asıl kimliğimi de görebilmişti ve üzerimdeki büyüyü kaldırdı. Artık bir Drow şehrinin ortasında kalmış yeryüzü halklarından oluşan bir ekiptik ve Drow savaşçı ve büyücülerinin yanı sıra fazlasıyla güçlü bir iblis lordu bize saldırıyordu. Neyse ki iblis lordunu can havliyle de olsa yenebildim, bana saldıran drow savaşçılarını da kılıçtan geçirerek şehirden kaçabildim.



Ama asıl sorun başkaydı: yeryüzüne açılan kapı hâlâ kapalıydı ve iblis lordu yumurtalara dokunduğu için içlerindeki yavrular ölmüştü. Bana gereken parşömen ulu bir ejderhadaydı ve bu ejderha elimdeki ölü yavrularını görünce pek mutlu olmayacaktı... - **Ömer**

Oyungezer

SAYI: 81 - 2014/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Enes K., Şahap Civelek, Kaan Özgünay

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Temmuz 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

ULTIMATE EVIL EDITION

DIABLO®

REAPER OF SOULS™



ŞİMDİ ÖN SİPARİŞ VER

INFERNAL POULDRONS'A

SAHİP OL

